

СИСТЕМНЫЕ БЛОКИ
HARDWARE ТЕСТ



UNREAL TOURNAMENT
ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ



SEGA MASTER SYSTEM
В «ДЕНДИ» ИГРАЛИ НЕ ВСЕ!

ISSN 1609-1035 (game)land
9 771609 103003 08>

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#08(161)
АПРЕЛЬ 2004



UNREAL TOURNAMENT 2004
СТР. 60
КОРОЛЬ МУЛЬТИПЛЕЕРА

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL
СТР. 24
ЕГО СИЯТЕЛЬСТВО

ОБЗОРЫ

- UNREAL TOURNAMENT 2004
- NINJA GAIDEN
- EYETOY: GROOVE
- КНЯЗЬ ТЬМЫ (SACRED)
- ХОББИТ
- VIETCONG FIST ALPHA
- RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD
- FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES
- COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO
- R-TYPE FINAL
- SOCOM II: U.S. NAVY SEALS
- SABRE WULF
- BATTLEFIELD VIETNAM
- UNIVERSAL COMBAT
- AGAINST ROME
- CHAMPIONS OF NORRATH
- CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER
- PETER PAN

КНЯЗЬ ТЬМЫ (SACRED)
СТР. 68
ЗАБУДЬ О DIABLO

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE
СТР. 36
ПАРИЖ В ОГНЕ

COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO
СТР. 80
КАКИМ ТЫ БЫЛ, ТАКИМ ОСТАЛСЯ...

NINJA GAIDEN
ТАНЕЦ СО СМЕРТЬЮ
СТР. 64

FAR CRY
СТР. 18
ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ В ОКЕАНЕ ЕСТЬ

S.T.A.L.K.E.R. ВИДЕО НА DVD



Хотите получить больше времени для отдыха ?
intel inside
pentium 4
МИР
настольный компьютер "МИР VIP" на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT
·гарантия 2 года
·покупка в кредит
·design for Windows XP
·всестороннее тестирование
·сертифицирован "РосТестом"
·оплата через операционную кассу банка
·компьютер по индивидуальному заказу без предоплаты



ВЫБОР БУДУЩЕГО
F 700B
Абсолютно плоский 17" экран, идеальное соотношение цена/качество
FL 1710S
17" ЖК монитор - совершенный дизайн, воплощение передовых технологий

АПРЕЛЬ #08 (161) 2004

В НОМЕРЕ



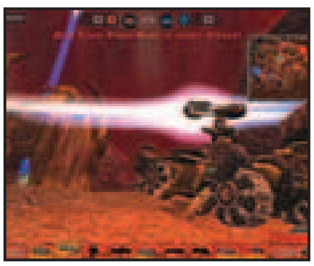
ХИТ?!
THIEF: DEADLY SHADOWS – ИСКУССТВО ГРАБЕЖА /30



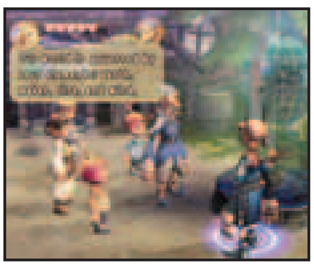
ХИТ?!
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE С ЖАНОМ РЕНО – СКОРО НА ЭКРАНАХ! /36



ТЕМА НОМЕРА
FARCRY – ЗАДОЛБАЛА УЧЕБА, ДОСТАЛА РАБОТА? ВЕЧНОЗЕЛЕНЫЙ ОСТРОВ ЖДЕТ ВАС. ВОЙНА В ТРОПИКАХ – МЫ ВЫБИРАЕМ АКТИВНЫЙ ОТДЫХ! /18



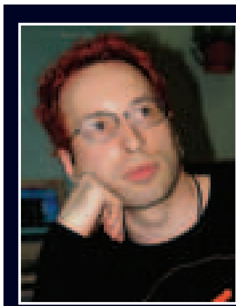
ОБЗОР
UNREAL TOURNAMENT 2004 – ДЛЯ ТЕХ, КТО В ТАНКЕ /60



ОБЗОР
FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES ДОБРАЛАСЬ ДО GAMECUBE! /76



СПЕЦ
ДЕСАНТ «СТРАНЫ ИГР» В ЛИЦЕ БЕССТРАШНОГО А.КУПЕРА ВЫСАДИЛСЯ В ЧЕРНОБЫЛЬСКОЙ ЗОНЕ. НАШИ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ ЗАКРЫТОГО ПЛЕЙ-ТЕСТА ГЛАВНОЙ УКРАИНСКОЙ ИГРЫ: S.T.A.L.K.E.R.: THE SHADOW OF CHERNOBYL /24



Всем привет!

Урожайный выдался номерок, ничего не скажешь! Давненько под одной обложкой не собиралось столько сильных проектов – уж не припомню, когда в последний раз.

На все вкусы и расцветки: А. Купер пишет о писишном «Сталкере», писишник Anry Seagull – об играх для мобильных телефонов (да, растем, не забываем о новых платформах!), дьяблоненавистник Wren восхваляет Champions of Norrath, Олег Коровин на старости лет встал на путь самурая, да и сам я отложил в сторону верный GBA с FF Tactix и пустился вспоминать «контровую» юность… Один только Полосатый остался верен себе: UT2004 прочно занял место в его горячем киберспортивном сердце.

А ведь скоро E3 – то ли еще будет! Анонсы, обещания, демки only for press… Новая порция смысла жизни: пережидать летнее затишье. А потом опять начнут отодвигать даты выхода расхваленных хитов, кормить надеждами и терзать сердце несбывшимися чаяниями. До следующей весны.

Мы тем временем будем доставать разработчиков, препарировать игрушки и коверкать собственные фотографии в «Слове команды» Жизнь продолжается, с чем я вас и поздравляю!

– GLAGOL

НОВОСТИ
04 Game Developers Conference
08 Xbox все-таки подешевел
14 Трехмерный King of Fighters
14 Новости от Square Enix
16 Итоги конкурса Logitech

ТЕМА НОМЕРА
18 Far Cry

СПЕЦ
24 S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl

ХИТ?!
30 Thief: Deadly Shadows
36 Onimusha 3: Demon Siege

ДЕМО-ТЕСТ
54 КиберZона

В РАЗРАБОТКЕ
42 BloodRayne 2
44 Hitman: Contracts
45 Space Hack
48 Мор. Утопия
48 Sole Predator
49 The Red Star
50 Red Ninja: End of Honor
50 Spy Fiction
51 Breakdown
52 Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
52 Area 51

ОБЗОР
60 Unreal Tournament 2004
64 Ninja Gaiden
67 EyeToy: Groove
68 Sacred
70 Хоббит
72 Vietcong Fist Alpha
74 Rainbow Six 3: Athena Sword
76 Final Fantasy: Crystal Chronicles
80 Counter Strike: Condition Zero
82 R-Type Final
84 SOCOM II: U.S. Navy SEALs
86 Sabre Wulf
88 Battlefield Vietnam
90 Universal Combat
92 Against Rome
94 Champions of Norrath: Realms of EverQuest
96 Crazy Taxi 3: High Roller
96 Peter Pan

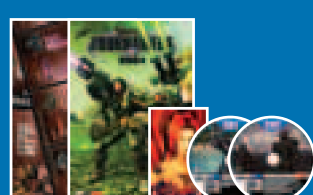
ДАЙДЖЕСТ
98 Канитель по беспределу
98 Боулинг Делюкс
98 Жанна д'Арк
99 Кто подставил Космо Кролика?
99 Empires: Dawn of the Modern World
99 Call of Duty

PlayMobile
100 Игры для мобильных телефонов

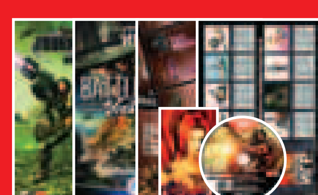
КИБЕРСПОРТ
104 Intel Cyber Sport Cup
105 CS-команда p[L]atinum
106 Новости WCG 2004 Russian Preliminary
106 Чемпионат мира по «Ил-2 Штурмовик»

КОМПЛЕКТАЦИЯ

НОМЕР С CD
Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD
Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.



PC
Against Rome 92
Battlefield Vietnam 88
Beyond Divinity 10
BloodRayne 2 42
Breed 11
Catan 10
Counter Strike: Condition Zero 80
Crazy Taxi 3: High Roller 96
Far Cry 18
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban 52
Hitman: Contracts 44
Kohan II: Kings of War 48
Novadrome 8
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl 24
Sacred 68
Space Hack 46
Thief: Deadly Shadows 30
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword 74
Universal Combat 90
Unreal Tournament 2004 60
Vietcong Fist Alpha 72
КиберZona 54
Мор. Утопия 48
Хоббит 70, 126

PS2
Area 51 52
BloodRayne 2 42
Champions of Norrath: Realms of EverQuest 92
Dragon Quest VIII: Sky, Sea, Earth & the Cursed Princess 14
EyeToy: Groove 67
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban 52
James Bond 007: Everything or Nothing 118
King of Fighters: Maximum Impact 14
Maximo vs Army of Zin 122
Onimusha 3: Demon Siege 36
Red Ninja: End of Honor 50
R–Type Final 86
SOCOM II: U.S. Navy Seals 84
Sole Predator 49
Spy Fiction 50
The Red Star 49
Хоббит 70, 126

GC
Final Fantasy: Crystal Chronicles 76
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban 52
James Bond 007: Everything or Nothing 118
Хоббит 70, 126

Xbox
Area 51 52
BloodRayne 2 42
Breakdown 51
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban 52
Hitman: Contracts 44
James Bond 007: Everything or Nothing 118
Ninja Gaiden 64
Red Ninja: End of Honor 50
Sole Predator 49
The Red Star 49
Thief: Deadly Shadows 30
Хоббит 70, 126

GBA
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban 52
Peter Pan 92
Sabre Wulf 86



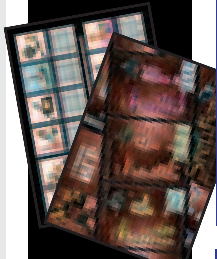
В РАЗРАБОТКЕ

В БОЕВИКЕ BLOODRAYNE 2 КАЖДЫЙ НАЙДЕТ ДЛЯ СЕБЯ ЧТО-ТО СВОЕ: УТОНЧЕННУЮ ЭСТЕТИКУ САГИ О ВАМПИРАХ, ИЗВРАЩЕННУЮ ПРЕЛЕСТЬ КРОВАВЫХ ПОБОИЩ, СЕКСУАЛЬНУЮ ПРИТЯГАТЕЛЬНОСТЬ РЫЖЕВОЛОСОЙ РЭЙН... /42

ПОСТЕРЫ



ПОСТЕРЫ:
- UNREAL TOURNAMENT 2004
- BATTLEFIELD VIETNAM



БОНУС-ПОСТЕРЫ:
- FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL КАЛЕНДАРЬ
- SPELLFORCE TREE «СИЛЫ ТЬМЫ»

НА ОБЛОЖКЕ: Джек Карвер принимает прохладную ванну в благодатной лагуне Far Cry.

ОНЛАЙН
108 Новости Сети
110 Forumы Рунета
112 Свежайшие MMORPG апреля
113 «Очередная фантазия» и мн. другое

ТАКТИКА & КОДЫ
114 Коды
116 Unreal Tournament 2004
118 James Bond 007: Everything or Nothing
122 Maximo vs Army of Zin
126 Хоббит

ЖЕЛЕЗО
130 Новости
132 Мини-тест ASUS CRW-5232AS
134 Тест системных блоков

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»
138 Банзай!
142 Ретро: Sega Master System
146 Эмуляторы
148 Widescreen
150 Bookshelf
152 Обратная связь

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№8 (161) апрель 2004
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин razum@gameland.ru	главный редактор
Алексей Ларичкин chikitos@gameland.ru	редактор
Александр Глаголев glagol@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru	редактор
Константин Говорун wren@gameland.ru	редактор
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru	редактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Максим Баканович baxx@gameland.ru	PR-менеджер
Юлия Соболева soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор

DVD/CD

Юрий Воронов voron@gameland.ru	главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru	редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru	дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru	редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru	руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru	менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru	менеджер
Телефоны:	(095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru	подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru	региональное розничное распространение
Яна Агарунова yana@gameland.ru	PR-менеджер
Телефоны:	(095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru	директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru	финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru	издатель

PUBLISHER

Game Land Company	publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru	director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	«Ф-ЦЕНТР»	17	PANASONIC	53	SMX	133	ЖУРНАЛ «ХАКЕР ЖЕЛЕЗО»
03 ОБЛОЖКА	«ДИНА ВИКТОРИЯ»	21	BENQ	59	«НОВЫЙ ДИСК»	141	NETLAND
04 ОБЛОЖКА	SAMSUNG	23	ASUS	133	BENQ	151	ЖУРНАЛ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»
01	«ТЕХНОТРЕЙД»	33, 57, 63, 79, 83, 103, 145	«1С»	49	VIKAWEB	155	РЕД. ПОДПИСКА «СИ»
07	R-STYLE COMPUTERS	35	JETBALANCE	49	ВАКАНСИИ GAMELAND	157	ПОЧТ. ПОДПИСКА «СИ»
09	EXILAND	39, 73, 87, 121	«БУКА»	105, 107, 111, 119, 131, 153	E-SHOP	158	ЖУРНАЛ TOTAL DVD
05, 10, 11, 12, 13	«АКЕЛЛА»	41, 70-71, 91, 97, 125	«РУССОБИТ-М»	113	САЙТ (GAME)LAND	159	MTV
15	POLARIS NT	51	LOKUR	117	ЖУРНАЛ «ХАКЕР»	160	ЖУРНАЛ «PC ИГРЫ»

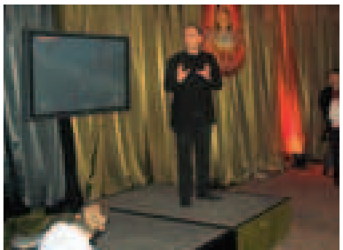
ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

GAME DEVELOPERS CONFERENCE: РАЗРАБОТЧИКИ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

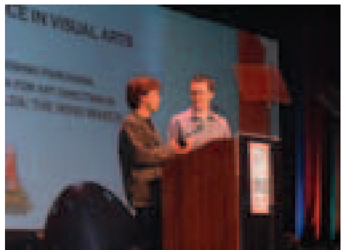
24 марта 2004 года в San Jose Convention Center стартовала восемнадцатая конференция разработчиков игр. Да-да, именно у GDC наши не в меру хитрые организаторы позаимствовали название для КРИ. GDC – едва ли не самое закрытое из публичных мероприятий, проводимых воротилами игровой индустрии. Журналистов, конечно, пускают, но в первую очередь это конференция именно для создателей игр. Этим и объясняется ее специфика: здесь не показывают готовые проекты, здесь обсуждают, как делать бизнес. То есть кое-кто, конечно, хвастается новыми проектами, но это скорее в порядке исключения. В основном на GDC говорят лишь о том, что может быть полезно разработчикам в их нелегком труде. Мэтры делятся опытом, гиганты индустрии раскрывают планы на будущее, рассказывают о секретах ведения бизнеса и т.п. В этом смысле GDC 2004 на сто процентов соответствовала тому, какой и должна быть подобная конференция. Были и в меру громкие анонсы, и интересные лекции, и изрядная порция слухов. Не было лишь сенсаций. Смеем надеяться, ими нас порадует грядущая E3. ■



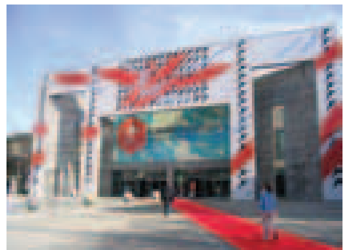
Nokia продолжает попытки раскрутить свою игровую систему.



Питер Молине в очередной раз рассказал общественности о Fable.



Масанао Аримото пообещал сиквел The Legend of Zelda: The Wind Waker.



Конференция разработчиков игр – мероприятие не из дешевых.

КОРОТКО

НА GDC 2004 Эйдзи Аонума (Eiji Aonuma), руководивший созданием Legend of Zelda: The Wind Waker, подтвердил, что сиквел эпохальной игры находится в разработке. Никаких подробностей пока не сообщается.

RESIDENT EVIL: OUTBREAK, европейская дата выхода которого назначена на сентябрь текущего года, не будет поддерживать игру по сети. Разработчики говорят, что дело исключительно в технических сложностях. И это притом, что игра изначально позиционировалась как online-версия классического Resident Evil!

ПРОРУБАТЬ ЛИ ОКНО В ЯПОНИЮ?

Реити Хасегава (Ryoichi Hasegawa) из Sony Computer Entertainment прочитал весьма любопытную лекцию о том, насколько перспективным может быть японский рынок для западных разработчиков. Лекция, надо сказать, небесспорная. Хасегава и сам сразу отметил, что сейчас японский игровой рынок переживает не лучшие времена. Уровень продаж падает, и все больше японских разработчиков изначально затачивают свои проекты под вкусы американской и европейской публики. Однако Хасегава считает, что в Японии просто необходима особая маркетинговая стратегия. В силу объективных причин (одна из главных – снижение уровня рождаемости) средний возраст геймеров в этой стране неуклонно растет. Вот уж где игры перестали быть развлечением для маленьких, так это здесь. Посмотрев на те западные проекты, которым удалось снискать здесь популярность, мы увидим, что это вполне «взрослые» GTA 3 и Medal of Honor. Хасегава также отметил, что с 2001 года количество иностранных игр, попавших в TOP-100 продаж в Японии, увеличилось в 4 раза... Кхм, с одной штуки до четырех. Сложно сказать, насколько все это впечатлило американских разработчиков и издателей. Однако мы можем быть почти уверены, что Microsoft предпримет вторую попытку по завоеванию японского рынка после запуска Xbox Next. Возможно, если ей удастся добиться хоть какого-то успеха, это откроет дорогу и другим. ■



XNA: ВСЕ ДЛЯ БЛАГА РАЗРАБОТЧИКОВ

Одним из самых неожиданных и любопытных событий на GDC стал анонс Microsoft нового программного инструментария, получившего название XNA. Робби Бах, глава подразделения, занимающегося Xbox, справедливо заметил, что сейчас стоимость создания игр становится для многих компаний непозволительно высокой. При этом все сложнее с «железом» консолей. В результате у разработчиков остается минимум времени и ресурсов на то, чтобы заниматься собственно творчеством. А от этого серьезно страдает конечный результат. Microsoft намерена выпустить универсальный программный пакет, с помощью которого разработчики могли бы с минимумом лишних хлопот создавать игры для всех платформ Microsoft: Xbox, Windows и Windows Mobile. Представители компании показали несколько весьма впечатляющих технологических демо-версий, чтобы продемонстрировать возможности XNA. При этом запущены они были на PC, а управляли ими с помощью контроллера для Xbox. Microsoft уже называет свое изобретение «программной революцией» и противопоставляет XNA технологии Cell от Sony. Правда, ничего не было сказано о том, будет ли XNA совместим с Xbox Next. Это казалось бы вполне логичным, но, судя по имеющейся сейчас информации, архитектура новой консоли от Microsoft будет весьма далека от PC. Видимо, разработчики опять что-то недоговаривают. ■

КОРОТКО

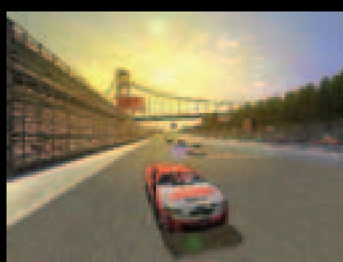
CAPCOM ЗАКРЫЛА свои филиалы в Токио и Нагое (штаб-квартира компании находится в Осаке). Это скорее рутинная операция, чем стратегический шаг, однако подразделение Capcom, занимающее играми для PC, прекратило свое существование.

NOKIA ОФИЦИАЛЬНО подтвердила, что ведет работу над обновленной версией N-Gage. Динамик и микрофон на сей раз будут расположены на лицевой части устройства – как у всех мобильных телефонов. Кроме того, для смены картриджа теперь не придется вынимать батарейку. Подробности Nokia, видимо, сообщит на пресс-конференции 14 апреля.

EA СОВЕТУЕТ БЫТЬ ОСТОРОЖНЕЕ С КОНСОЛЯМИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Джон Шапперт (John Schappert), генеральный директор EA Canada, поделился с коллегами мыслями о перспективах ведения бизнеса с приходом на рынок консолей нового поколения. Основную идею можно выразить двумя словами: будет трудно. Поначалу. Шапперт призвал разработчиков и издателей быть готовыми к тому, что создатели «железа», скорее всего, не сдержат обещаний (какими бы те ни были) и задержат запуск консолей. А это неизменно повлечет убытки для тех, кто будет готовить свои игры именно к запуску. Кроме того, Шапперт посоветовал не торопиться с переходом на консоли нового поколения. Он отметил, что в 2003 году три проекта Electronic Arts – Madden NFL 2004, FIFA Soccer 2004 и NASCAR Thunder 2004 – разошлись тиражами свыше одного миллиона копий на первой PlayStation. Кстати, Энди Хауз (Andy House) из Sony говорил о том, что SCE сознательно старается продлить жизненный цикл PS one до 10 лет. И то же самое будет делать с PS2. Так что к словам Шапперта, вероятно, действительно стоит прислушаться. Он также озвучил банальную, но оттого ничуть не менее актуальную мысль: не стоит стараться быть первыми на рынке консолей нового поколения, если от этого пострадает качество создаваемых игр. Как мы видим, при грамотной политике создателя платформы, приставки прекрасно продаются даже через несколько лет после запуска. То есть рынок постоянно расширяется, а решающим фактором для потребителей в конечном итоге все равно оказывается качество игр, а не срок их появления на свет. ■







С одной стороны, желание издателей продлить жизнь платформы полезно для бюджета геймеров, с другой – проекты с морально устаревшей графикой лишь раздражают.

XBOX NEXT: ПОДРОБНОСТИ – ЛЕТОМ

Вопреки всем ожиданиям и слухам, Microsoft так и не показала Xbox Next на GDC. И практически ничего о нем не рассказала. Представители компании заявили, что публика сможет узнать о консоли хоть что-то определенное только летом. Интересно, а E3 за «лето» считается?

Правда, Microsoft признала, что некоторые компании действительно получили первые прототипы комплектов разработки игры для Xbox Next и что они, как и предполагалось, основаны на процессорах G5 от Apple. Однако всем «счастливчикам», получившим столь ценные посылки, было строго-настрого запрещено выдавать какие бы то ни было данные о будущей консоли. ■

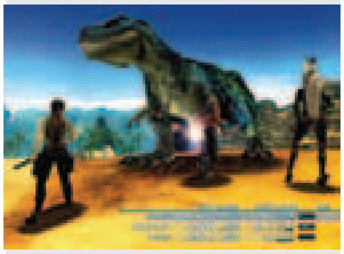
ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

PSP: ВСЕ КАК ОБЕЩАЛИ, И ДАЖЕ БОЛЬШЕ

На GDC 2004 все желающие наконец смогли лично убедиться в том, что у Sony имеются большие планы в отношении портативной консоли PSP и компания успешно и планомерно претворяет их в жизнь. Публике была показана первая игра для PSP, получившая название Death Jr. По жанру – это самый обычный и пока ничем не примечательный платформер. Однако качество графики в игре уже сейчас находится на уровне ранних игр для PS2. То есть, слухи о вычислительной мощи PSP ничуть не преувеличены. Лишний раз подтвердила это и компания Criterion, объявившая о своем намерении адаптировать для PSP инструментарий RenderWare: это один из самых популярных на сегодняшний день движков. Прелесть его в том, что он абсолютно универсален (имеются версии для всех распространенных консолей) и подходит практически для любых жанров. RenderWare используют, например, GTA: Vice City, Burnout 2, Mortal Kombat: Deadly Alliance, Sonic Heroes 2 и многие другие хиты. Также стало известно, что и революционная технология Havok 2 будет адаптирована под возможности PSP. Если кто забыл, Havok 2 – это движок, отвечающий за физику в грядущем Half-Life 2 и уже вышедших Max Payne 2 и Deus Ex: Invisible War.
Тем временем Sony сообщила, что производством LCD-экранов для PSP займутся Samsung и Sharp. Причем речь идет о сделке, которая сможет принести компаниям до $400 млн. ежегодного дохода. Подробности пока не сообщаются, но о серьезности планов Sony в отношении портативной консоли это заявление говорит многое. ■

КОРОТКО

▸ **ПОЯВИЛИСЬ СЛУХИ**, что релиз Final Fantasy XII отложен на конец этого года.



▸ **MMORPG REALMS OF TORMENT** от Limitless Horizons и Quad Software переименована в Mourning по причинам, известным лишь разработчикам.

КОРОТКО

▸ **KINGDOM HEARTS** разошлась тиражом более 4 млн. копий: в Северной Америке – 2 млн., в Японии – 1.2 млн., в Европе – 820 тыс.

▸ **26 ФЕВРАЛЯ ПОСЛЕ** продолжительной болезни скончался автор Castle Wolfenstein Силас Уорнер.

▸ **STAR WARS:** Knights of the Old Republic 2 будет – это не вымысел и не слухи. Над игрой работает Obsidian Entertainment, студия Фергуса Уркхарта и целого ряда бывших сотрудников Interplay.

▸ **СТУДИЯ CASTAWAY ENTERTAINMENT**, в которую входит ряд бывших сотрудников Blizzard, работает над неким action/RPG-проектом для Electronic Arts.

▸ **В PC-ВЕРСИИ TRUE CRIME**: Streets of LA, по сравнению с консольными вариантами, саундтрэк будет серьезно расширен за счет композиций таких звездных команд, как Queensryche, Stone Sour, Alice in Chains, Static X, The Donnas и ряда других. Также обещано наличие секретных персонажей для мультиплеера.

▸ **СТУДИИ, СОЗДАВШЕЙ** культовую в некоторых частях планеты серию Deer Hunter, больше не существует. Руководство Atari приняло решение распустить WizardWorks.

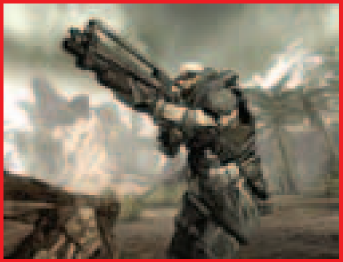
▸ **GRAY MATTER STUDIOS** работают над Call of Duty: United Offensive, который является, естественно, дополнением к популярному шутеру. В нем игроков ждут три кампании – британская, русская (Курская дуга) и французская (Арденны).

SONY ПРИБИРАЕТ GUERILLA К РУКАМ

Студия Guerilla, невероятно амбициозная и многообещающая европейская компания, отныне будет разрабатывать игры эксклюзивно для консолей от Sony. Главный ее нынешний проект для PlayStation 2 – шутер Killzone, на который все мы возлагаем очень большие надежды. Представители Sony заявили, что новые анонсы последуют в скором времени. Они также сказали, что Killzone почти наверняка превратится в сериал. Последним же мультиплатформенным проектом Guerilla станет исторический боевик Shellshock: Nam '67, посвященный войне во Вьетнаме. ■







ИЗДАТЕЛИ ОТКАЗЫВАЮТСЯ ПОДДЕРЖИВАТЬ GAMECUBE?

Все больше издателей прямо или косвенно дают понять, что отказываются от поддержки GameCube как платформы. Первыми стали Acclaim и Eidos. Теперь к ним присоединилась LucasArts. При этом не совсем ясны причины такого решения, так как игры из сериала Star Wars: Rogue Leader на GameCube продавались весьма неплохо. Codemasters, хотя и не делала никаких громких заявлений, не работает ни над одним проектом для консоли от Nintendo. В Electronic Arts почему-то решили не делать GC-версию футбольного симулятора по лицензии Чемпионата Европы 2004 года. Правда, представители EA подчеркивают, что другие проекты для этой приставки в этом году выйдут. Наиболее сильной поддержкой со стороны независимых издательств GameCube по-прежнему пользуется в Японии, хотя и здесь далеко не все гранды выказывают свое расположение к этой платформе. В общем-то, Nintendo не привыкать быть главным поставщиком хитов для своих консолей, однако в случае с GameCube их поток далеко не столь насыщен, как хотелось бы. Формула «один шедевр каждые полгода» начинает давать сбои. ■

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ВЫСОКИЕ ПРОДАЖИ – ОПТИМИСТИЧНЫЕ ПРОГНОЗЫ

Первый квартал нового финансового года удивил многих издателей тем, что уровень продаж игр оказался несколько выше, чем ожидалось. Это стало поводом сразу для двух компаний пересмотреть прогноз результатов своей деятельности на конец квартала. THQ вместо $90 млн. теперь ожидает получить доход в размере $110 млн. Именно таким был прогноз до того, как дату выхода грядущего хита Full Spectrum Warrior перенесли на лето. Аналитики Activision также пересмотрели прогнозируемые показатели деятельности компании. По оценкам, доход Activison в первом квартале должен составить $155 млн. вместо $125, как предполагалось ранее. Традиционно начало года считается не самым благоприятным временем для издателей, поскольку после рождественского сезона покупатели ведут себя довольно вяло. Однако в последние несколько лет наметилась тенденция относительного выравнивания уровня продаж игр в течение всего года. ■

КОРОТКО

ETROM: THE ASTRAL ESSENCE отложена до лучших времен, которые наступят примерно в третьем квартале текущего года.

НОВАЯ ИНИЦИАТИВА Epic Games направлена на борьбу с читерством и повторяет то, что делат в настоящее время Blizzard. Если игрок будет уличен в нечестной игре, CD-ключ его копии игры будет забанен навсегда.

ФИРМА «1С» будет издавать в России подборку игр от Atari: Driv3r, Neverwinter Nights, Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide, Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark, Terminator 3: War of the Machines, Augustus и Gothic 2.

XBOX ВСЕ-ТАКИ ПОДЕШЕВЕЛ

Microsoft, долго опровергавшая всякие слухи о снижении цены на Xbox, наконец-то ее снизила, установив на уровне $150 (пока это коснулось только США, Канады и Мексики). Таким образом, Microsoft сделала этот шаг раньше Sony, и теперь мы вполне можем ожидать ответного хода. А именно – падения цены на PlayStation 2. Кроме того, Microsoft запустила новую линейку Platinum Family Hits, в которой будут выходить уцененные игры, предназначенные для семейной аудитории. В нее уже вошли Finding Nemo и Harry Potter and the Chamber of Secrets. Однако цены были снижены и на некоторые «серьезные» тайтлы: Project Gotham Racing 2, Crimson Skies: High Road to Revenge и Counter-Strike. ■

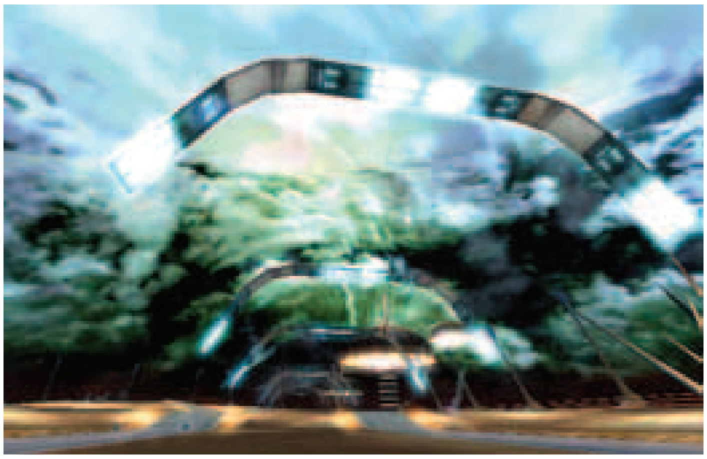




БЕЗ СТАРУШЕК, НО С ИНОПЛАНЕТЯНАМИ

Поклонники Carmageddon, возрадуйтесь! Stainless Games работают над новой порцией автомобильной жестокости под названием Novadrome. Инопланетная раса похищает людей и устраивает с их участием извращенное подобие гладиаторских боев. По специальным аренам рассекают напичканные всевозможным вооружением автомобили типа «багги», у водителей которых есть только одна главная цель – остаться в живых. Пять режимов игры, девяносто миссий, двадцать шесть машин – это просто праздник какой-то! ■





СВОБОДА СЛОВА-2044

Анонсирован проект Moment of Silence от немецкой компании House of Tales. Нас ждет классическая приключенческая игра с заранее отрендеренными задними фонами, трехмерными персонажами и интерфейсом в стиле point'n'click. Сюжет игры наверняка порадует любителей киберпанка, поскольку центральный персонаж в нем – живущий в 2044 году несчастный копирайтер Питер Райт, потерявший в авиакатастрофе жену и ребенка. В один прекрасный момент он становится свидетелем того, как его соседа, известного журналиста, бесцеремонно запихивают в полицейский фургон и увозят в неизвестном направлении. Питер решает помочь супруге похищенного властями журналиста, что в итоге приведет его к целой череде шокирующих и не слишком приятных открытий. Среди прочих особенностей игры – 75 локаций, 35 NPC, 8 часов озвученных диалогов, 30 минут видеороликов и синхронизированная с речью артикуляция персонажей. ■


EXCILAND computers
СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ
Интернет и правильно выбранный ПК раскроют перед Вашими детьми горизонты новых знаний.
GO
FIND
Предоставьте им возможность искать нужную информацию в сети, работать с обучающим ПО и писать рефераты. Приобретите Excilon Universal EX14 на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT уже сегодня.
intel inside pentium 4
EXCI EXCILON
Компьютер Эксилон на базе процессора Intel® Pentium® 4 3,2 МГц с технологией Hyper-Threading идеально подходит для работы, а также обладает широчайшими возможностями для игр и общения.
- Вся продукция сертифицирована (РОСС RU. ME61.B01302)
- Гарантия 2 года
- Бесплатная доставка по Москве
- Продажа любой компьютерной техники в кредит
КОРПОРАТИВНЫЙ ОТДЕЛ
(095) 727 0231
e-mail: b2b@exciland.ru
www.exciland.ru
АДРЕСА КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ



ПЕРЕДЕЛАТЬ К АПРЕЛЮ

Выход Beyond Divinity от Larian Studios отложен до конца апреля по причинам весьма благородным – компания вняла мольбам игроков и наняла актеров для полной переозвучки игры. Также будет исправлена полная неиграбельность тактических битв, ставивших в демо-версии в тупик даже отъявленных хардкорщиков и давних фэнов Divine Divinity. В переработанной версии будет аж три вида сражений – тактическая битва, Diablo-образное «рубилово» и хардкорный бой для стратегов-профессионалов. ■





CATAN В РОССИИ

Компания «Руссобит-М» выпустит в России пошаговую стратегию Catan, созданную на основе одноименной настольной игры, не без основания считающейся одной из самых популярных в мире. Разработчики компьютерной версии Catan – компания Funatics Software, создатели Creatures и Zanzarah. Также будет выпущена Starship Catan от Drei Partner, экономическая стратегия об управлении космической империей. Серия Catan чрезвычайно популярна в Европе – в одной лишь Германии было продано более шести миллионов копий. ■

КОНКУРЕНТ ДЛЯ AGE OF SAIL

В конце лета Shrapnel Games выпустит творение молодой студии Spruegames – походовую морскую стратегию Salvo. Шесть противоборствующих сторон (Великобритания, Франция, США, Испания, Голландия и пираты), двадцать четыре полноценных кампании и довольно необычная трехмерная графика делают этот продукт как минимум небезынтересным. Время действия – с семнадцатого по девятнадцатый век. Разработчики также обещают собственноручно разработанный интерфейс и реалистичную модель повреждений кораблей. ■

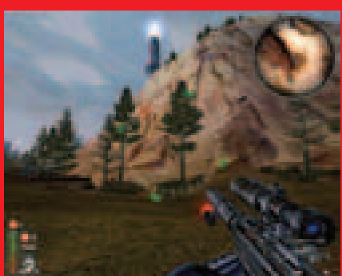


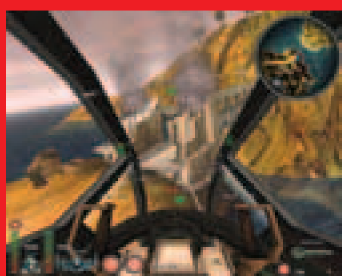
ВЫСТАВКА ДЛЯ НАРОДА

В начале ноября в нью-йоркском Мэдисон Сквер Гарден дебютирует новая трехдневная выставка GameOn NY. Программа рассчитана скорее на простых обывателей, нежели на специалистов – встречи со знаменитостями, демонстрация новых игр, чемпионаты, конкурсы и так далее. Из будущих участников выставки на данный момент известен лишь состав «наблюдательного совета», состоящего из Sega of America, Take-Two Interactive и Acclaim Entertainment. ■

НАМ ТАКОЙ BREED НЕ НУЖЕН!

Интересные требования предъявили немецкие геймеры к CDV Software и Brat Designs, ответственным за экшн-поделку Breed. Суть требований заключается в том, что фэны крайне недовольны качеством текстур и моделей и настаивают на полной переработке этих компонентов игры, уничтоживших все то хорошее, что в этом недавно вышедшем шутере вообще было. На случай, если компании откажутся что-либо делать с игрой, уже готова команда энтузиастов из числа фэнов, готовых взяться за эту нелегкую работу, но в таком случае им требуется «благословление» правообладателей. ■





КУБОК РОССИИ ПО КИБЕРСПОРТУ!

ПЕРВЫЙ КУБОК РОССИИ ПО КОМПЬЮТЕРНОМУ СПОРТУ

На очередном съезде Федерации Компьютерного Спорта России было принято решение о проведении Первого Кубка России по компьютерному спорту и организации региональных отборочных соревнований. Мероприятие получится исключительно серьезное. Организаторами являются ФКС России, ЗАО «Экспоцентр» и ООО «Инфо-Экспо». Официальную поддержку Кубку оказывают Государственный Комитет Российской Федерации по физической культуре, спорту и туризму, Комитет национальных и неолимпийских видов спорта и Российский Союз Молодежи. Технической поддержкой занимаются компании «Плазменные Технологии» и МТУ-ИНТЕЛ.
Кубок проводится по четырем дисциплинам: Quake III: Arena 1x1, Warcraft III: The Frozen Throne 1x1, Half-Life: Counter Strike 5x5 и «Ил 2: Штурмовик» 1x1.

Всего запланировано три этапа мероприятия.
– Отборочные в субъектах РФ завершатся до 19 апреля.
– Полуфиналы в семи федеральных округах и московский отборочный тур пройдут с 19 по 25 апреля.
– Финал в Москве пройдет 11-15 мая, в павильоне №4 выставочного комплекса ЗАО «Экспоцентр» на Красной Пресне.

Подробную информацию о Кубке можно получить на официальном сайте (http://www.cybercup.ru) или задав вопрос по электронной почте (cup@i-expo.ru). ■



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 22.03–01.04

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	«Хоббит»	28
2	«Охотник на призраков»	20
3	Need for Speed: Underground	15
4	Lord of the Rings: The Return of the King	14
5	Final Fantasy X-2	14
6	James Bond 007: Everything or Nothing	13
7	Grand Theft Auto: Vice City	12
8	This is Football 2004	12
9	True Crime: Streets of LA	12
10	The Simpsons: Hit & Run	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	«Братец Медвежонок»	25
2	Need for Speed: Underground	20
3	Lords of the Rings: The Return of the King	19
4	«Фабрика звезд»	18
5	Max Payne 2	17
6	Empire Earth (русская версия)	15
7	«В поисках Немо. Морские забавы»	14
8	The Sims: Makin' Magic	14
9	The Sims Double Deluxe	13
10	Властелин Колец: Война Кольца	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Call of Duty	41
2	«Фабрика звезд»	27
3	«Как достать соседа 2. Адские каникулы»	19
4	«Морпех против терроризма»	19
5	«Банды Нью-Йорка»	16
6	«В поисках Немо»	15
7	«Delta Force. Операция Картель»	14
8	Empires: Dawn of the Modern World	13
9	«Ил-2. Штурмовик. Забытые сражения. Асы в небе»	12
10	«Сфера. Проклятие Гипериона»	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ» 15.03–28.03

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Gran Turismo 3: A-Spec	66
2	James Bond 007: Everything or Nothing	51
3	Need for Speed Underground	50
4	Final Fantasy X-2	43
5	Baldur's Gate: Dark Alliance II	41
6	«Хоббит»	37
7	Ratchet and Clank	31
8	Prince of Persia: The Sands of Time	29
9	«Охотник на призраков»	28
10	EyeToy: Play	25

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр.

ХИТ-ПАРАД 20.03 – 27.03

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**Far Cry**	**Ubisoft**
2	**Battlefield Vietnam**	**Electronic Arts**
3	**Unreal Tournament 2004**	**Atari**
4	Counter-Strike: Condition Zero	Sierra
5	Championship Manager: Season 03/04	Eidos
6	The Sims	Electronic Arts
7	Breed	CDV
8	The Sims: Makin' Magic	Electronic Arts
9	Call of Duty	Activision
10	Deus Ex: Invisible War	Eidos

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**James Bond 007: Everything or Nothing**	**Electronic Arts**
2	**LMA Manager 2004**	**Codemasters**
3	**Sonic Heroes**	**Sega**
4	SOCOM II: US Navy SEALs	SCEE
5	This Is Football 2004	SCEE
6	Cricket 2004	Electronic Arts
7	The Simpsons: Hit & Run	Sierra
8	Final Fantasy X-2	Square Enix
9	Need for Speed: Underground	Electronic Arts
10	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Red Storm

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**Metal Gear Solid : The Twin Snakes**	**Konami**
2	**Harvest Moon: A Wonderful Life**	**Ubisoft**
3	**Final Fantasy: Crystal Chronicles**	**Square Enix**
4	Sonic Heroes	Sega
5	James Bond 007: Everything or Nothing	Electronic Arts
6	Super Mario Sunshine	Nintendo
7	Star Wars: Rebel Strike	LucasArts
8	Super Smash Bros: Melee	Nintendo
9	Super Monkey Ball	Sega
10	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow**	**Ubisoft**
2	**Deus Ex: Invisible War**	**Eidos**
3	**James Bond 007: Everything or Nothing**	**Electronic Arts**
4	LMA Manager 2004	Codemasters
5	Grand Theft Auto: Double Pack	Rockstar
6	Tenchu: Return from Darkness	Activision
7	Sonic Heroes	Sega
8	Steel Battalion: Line of Contact	Capcom
9	Project Gotham Racing 2	Microsoft
10	Crash Bandicoot: Wrath of Cortex	Vivendi

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	**Dragon Quest V**	**Square Enix**	**PS2**
2	**DragonBall Z: Muku Tougeki**	**Banpresto**	**GBA**
3	**Fullmetal Alchemist: Meisou no Rondo**	**Bandai**	**GBA**
4	Pokemon Fire Red / Leaf Green	Nintendo	GBA
5	Pro Baseball Spirits 2004	Konami	PS2
6	Famicom Mini 01: Super Mario Bros.	Nintendo	GBA
7	Armored Core Nexus	From Software	PS2
8	Shin Sangoku Musou 3 Empires	Koei	PS2
9	The King of Fighters 2002	SNK Playmore	PS2
10	Legend of Zelda: Four Swords +	Nintendo	GC

КОММЕНТАРИЙ

Far Cry вполне заслуженно лидирует на PC, а свежая игра от Square Enix традиционно продалась в Японии миллионным тиражом. Также обратите внимание на успехи Harvest Moon для GC.

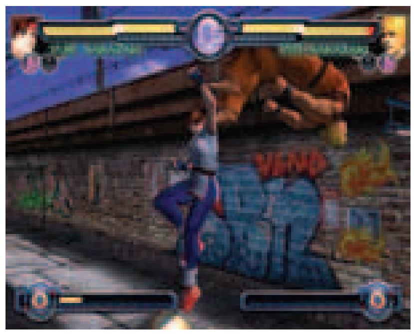
ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 16 ПО 30 АПРЕЛЯ 2004 ГОДА

	Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
	16	FunkMaster Flex's Digital Hitz Factory	Jack of All Games	США	PS2, Xbox
	16	International Golf Pro	Oxygen Interactive	Европа	PS2
	16	Muppets Party Cruise	TDK Mediactive	Европа	PS2
●	16	Rise to Honour	SCEA	Европа	PS2
	16	RLH: Run Like Hell	Virgin Interactive	Европа	Xbox
	16	Serious Sam Advance	Global Star Software	Европа	GBA
●	16	Serious Sam: Next Encounter	Gathering	Европа	PS2, GC
●	16	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	Европа	PC, PS2, Xbox
●	20	EyeToy: Groove	SCEA	США	PS2
●	20	Future Tactics: The Uprising	Crave	США	PS2
●	20	Hitman: Contracts	Eidos	США	PC, PS2, Xbox
	20	Judge Dredd: Dredd Versus Death	Evolved Games	США	PC, PS2, GC, Xbox
	20	Manhunt	Rockstar	США	PC, Xbox
●	20	Siren	SCEA	США	PS2
●	20	Shining Soul II	Atlus	США	GBA
	20	Strike Force Bowling	Crave	США	PS2
●	20	Worms 3D	Acclaim	США	Xbox
	23	AquaNox	Fishtank Interactive	Европа	PS2
	23	D-Day	Monte Cristo	Европа	PC
	23	Dance: UK eXtra Trax	Big Ben Interactive	Европа	PS2
	23	Digimon Racing	Bandai	Европа	GBA
●	23	Firefighter F.D. 18	Konami	Европа	PS2
●	23	Manhunt	Rockstar Games	Европа	PC, Xbox
	23	Nosferatu: The Wrath of Malachi	iGames	Европа	PC
	23	Star Trek: Shattered Universe	TDK Mediactive	Европа	PS2
	23	Transport Giant	JoWood	Европа	PC
	25	Against Rome	Encore	США	PC
	25	Carmen Sandiego: The Secret of the Stolen Drums	bam! entertainment	США	GC
●	26	Beyond Divinity	Digital Jesters	Европа	PC
●	27	Beyond Divinity	Hip Games	США	PC
	27	City of Heroes	NCsoft	США	PC
	27	Dinosaur Hunting	Metro 3D	США	Xbox
●	27	Lineage II: The Chaotic Chronicle	NCsoft	США	PC
●	27	Onimusha 3: Demon Siege	Capcom	США	PS2
	27	Red Dead Revolver	Rockstar Games	США	PS2, Xbox
	27	Rise of Nations: Thrones & Patriots	Microsoft	США	PC
●	27	TOCA Race Driver 2	Codemasters	Европа	PC
	27	Trivial Pursuit Unhinged	Atari	США	PC
●	28	Need for Speed: Porsche Unleashed	Destination Software	США	GBA
	30	Alias	Acclaim	Европа	PC
●	30	Champions of Norrath: Realms of EverQuest	Sony Online Entertainment	Европа	PS2
	30	Conan	TDK Mediactive	Европа	PS2, Xbox
	30	Corvette	TDK Mediactive	Европа	PS2
	30	England International Football	Codemasters	Европа	PS2
●	30	Fight Night 2004	EA Sports	Европа	PS2, Xbox
●	30	Hitman: Contracts	Eidos	Европа	PC, PS2, Xbox
●	30	Soldner: Secret Wars	JoWood	Европа	PC
●	30	Syberia II	XS Games	Европа	Xbox
	30	Hyper Street Fighter II	Capcom	Европа	PS2
	30	Knights of the Temple	TDK Mediactive	Европа	PS2
●	30	Project Zero 2: Crimson Butterfly	Ubisoft	Европа	PS2
	30	Red Dead Revolver	Rockstar Games	Европа	PS2, Xbox
	30	Riding Spirits II	Spike	Европа	PS2
●	30	Way of the Samurai 2	Capcom	Европа	PS2
	30	World Championship Rugby	Acclaim	Европа	PC

НОВЫЙ KING OF FIGHTERS

SNK Playmore поделилась информацией о King of Fighters: Maximum Impact для PlayStation 2, трехмерной вариацией на тему культового файтинга. Игра должна выйти в Японии летом, а до США доберется зимой. Нам обещают две дюжины персонажей, из которых шесть будут абсолютно новыми, имена трех уже известны: Alba, Soiree и Lien. Режимов в игре будет пять, включая сюжетное прохождение и тренировку. Бойцы умеют «уходить в 3D» и объединять удары в связки. Механика геймплея, судя по всему, будет кардинально переработана по сравнению с тем, что мы видели в классических двухмерных файтингах, посему King of Fighters: Maximum Impact вполне может и вызвать у фанатов недовольство. ■

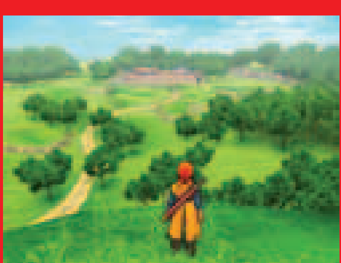


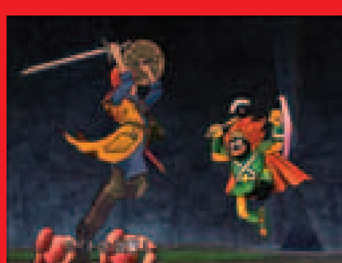
НОВОСТИ ОТ SQUARE ENIX

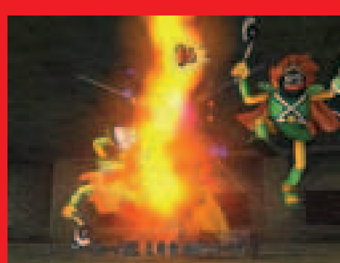
Игра Dragon Quest VIII: Sky, Sea, Earth & the Cursed Princess вполне может претендовать на первые места в конкурсе на самый длинный подзаголовок. Проект потенциально не менее интересен, чем Final Fantasy XII, однако толковой информации о нем до сих пор нет. Зато скриншоты весьма красочные. ■











КОРОТКО

- **DUNGEON LORDS**, очередной проект Дэвида Брэдли и его студии Heuristic Park, увидит свет осенью стараниями конторы Dreamcatcher Interactive. Игра представляет собой трехмерный ролевой экшн, а ее российским издателем является фирма «1С».
- **UBISOFT АНОНСИРОВАЛА** пятую часть культового сериала The Settlers. На данный момент об игре известно лишь то, что она будет полностью трехмерной и выйдет в конце этого года.
- **КОМПАНИЯ SOFTIMAGE** порадовала поклонников еще не вышедшей Half-Life 2 инструментарием для создания моделей, который можно скачать с сайта компании, находящегося по адресу http://www.softimage.com.

НОВОСТИ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ИТОГИ КОНКУРСА LOGITECH!

С 25 февраля по 26 марта компания USN Computers (http://www.usn.ru) совместно с известным производителем компьютерных манипуляторов Logitech проводила творческий конкурс «Logitech MX900 – новая жизнь твоей мышки!». Почти 50 фантазеров и затейников изъявили желание подарить новую жизнь своим стар採еньким «грызунам».
26 марта 2004 года авторитетное жюри (в него входили и представители редакции «Страны Игр»!) собралось в офисе компании USN Computers, чтобы определить победителей. Привычные мышки преобразились и стали машинками, памятниками, часами, подставками для телефонов, настольными и настенными композициями, и даже настоящими монстрами, они оделись в меховые и шерстяные шубки и поменяли окрас до неузнаваемости! Главный приз конкурса – мышь Logitech MX900 по праву достается Лилии Маллашовой из г. Набережные Челны за работу под названием «Валентинка». Второе место было присуждено Надежде Остерелиной за мягкое произведение под названием «Хомячок», она получит достойную замену – мышь Logitech MX700. Третье место единогласно досталось автору работы «РасСВЕТная» Светлане Беловой, ей будет выслана мышь Logitech MX500. Также были вручены пять поощрительных призов и столько же дополнительных. ■



КОРОТКО

КОНАН 2: Kings of War от TimeGate Studios будет опубликован этим летом усилиями Gathering.

FIRE EMBLEM: Souen no Kiseki от Intelligent Systems выйдет на GameCube зимой 2004 года. Как и предыдущие части сериала, это тактическая японская RPG, геймлей схож с тем, что мы видели в Fire Emblem для GBA.

ДВУХМЕРНЫЙ ШУТЕР Psyvariar 2: The Will to Fabricate, вышедший не так давно на Dreamcast (в Японии), будет портирован на Xbox.

SEGA ПОКАЖЕТ на E3 шесть новых, ранее не анонсированных проектов, в их числе будут игры для Sony PSP и Nintendo DS.

NIPPON ICHI создала свое подразделение в США под названием NIS America. Оно займется локализацией Disgaea: Hour of Darkness для Европы и Phantom Brave для США.

FLASHBACK

А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU)

1 ГОД НАЗАД



3 ГОДА НАЗАД



5 ЛЕТ НАЗАД



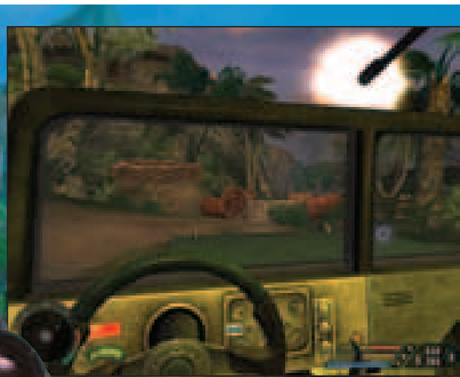
Warcraft – как много в этом слове для сердца русского слилось! В прошлом году мы больше и думать ни о чем не думали – на подходе был WC3: The Frozen Throne. Ледяное дыхание лета опаляло наши сердца. В поисках тепла я излазил всю сеть, остановив выбор на немецком официальном сайте игры. Результатом тщательного изучения стал многостраничный материал в «Теме номера». Вторая статья была посвящена World of Warcraft. И если W3: TFT уже давно стал, так сказать, олимпийской дисциплиной, то о WoW пока можно сказать сакраментальное «ждать осталось недолго». По мистическому стечению обстоятельств, ровно год назад в рубрике «Хит?» появился материал о Vietcong. В нынешнем же номере можно увидеть обзор дополнения к игре – вот время-то бежит! Тогда же вышел Rayman 3 – еще один повод освежить в памяти прекрасный материал А. Купера. ■

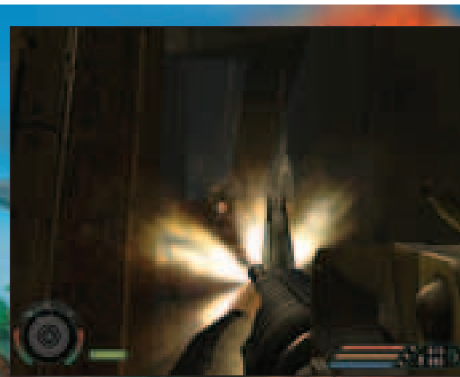
«Трудно ли быть Богом?» На этот вопрос существует бесконечное множество ответов, каждый из которых можно случайно обнаружить в мире Black & White. Распространенное мнение о том, что Питер Молине сделал шедевр, на самом деле не вполне соответствует истине. Спустя два часа после погружения изумляет сама материальность Black&White: с одной стороны – гигантский разнообразный мир, с другой – обыкновенный компакт-диск. Теряется ощущение реальности и почему-то вспоминается другая цитата Стругацких: «Человек – это только промежуточное звено, необходимое природе для создания венца творения: рюмки коньяка с ломтиком лимона». Сейчас эта цитата может показаться несколько наивной. Но вы переместитесь на три года назад и вспомните собственный восторг (весьма похожий на религиозный), когда впервые открыли коробку с Black & White, прочитав обзор в нашем журнале! ■

Metropolis! Речь идет не об одноименном кинофильме середины двадцатых годов прошлого века, а о первом проекте для Dreamcast, о котором стало известно журналистам, а потом и широкой общественности. Гонки, где дозволялось свободно разъезжать по городским улицам, сделали невероятно популярным этот «урбанистический рейсинг». Ну а пятилетку тому назад материал об игре попал в рубрику «Хит?».
В обратной связи читатели подводили итоги 1998 года и сетовали, что для них он стал годом разочарований, что «откровенно хороших игр вышло ну ОЧЕНЬ мало, да и в них были довольно серьезные недостатки. В том же Half-Life или Fallout 2 была не самая впечатляющая графика, а Unreal не мог похвастать ни хоть какими-либо нововведениями в игровом процессе, ни серьезным сюжетом». Как мало изменилось с тех пор! Геймер всегда не до конца доволен качеством игр... ■

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** FPS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Бука» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Crytek Studios ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 733 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 32 Мбайт VRAM ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.farcry-thegame.com/









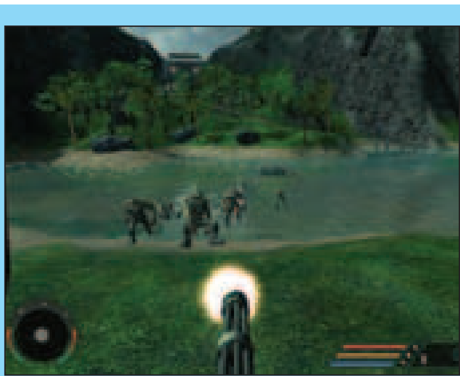
ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
master@gameland.ru

ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ В ОКЕАНЕ ЕСТЬ

FAR CRY

Развлечения для спинного мозга во все времена пользовались устойчивой популярностью у публики. Походы развеселой пещерной компанией на мамонтов, зажигательные игры «Вырви глаз» и «Пятый угол» радовали людей всякий раз, когда им хотелось как следует оттянуться. И всегда человечество отдыхало именно так. Летописи донесли до нас даже истории о грандиозной тусовке суровых немецких рыцарей на замерзших русских озерах. «Это было яркое и ослепительное шоу!» – так о нем позже отзывались ландскнехты Ганс и Ульрих, ехавшие в обозе с пенопластом. Можно привести великое множество подобных примеров. Суть их всех заключается в том, что для любого здорового человека лучшее развлечение – бесшабашная драка, а лучший вид на любой памятник архитектуры всегда открывается из бомболюка.

В наши дни народ сильно обленился. Стенка на стенку ходят уже исключительно ортодоксы, а все прогрессивные «хомо» различной степени «сапиенсичности» радуют свой мозжечок, творя безобразия заочно. Иные любят просто созерцать подобные мероприятия и становятся преданными адептами телевидения и кино. Как известно, на огонь, воду и то, как работают другие, можно смотреть бесконечно. Поэтому фильмы про пожары, стихийные бедствия и прочие катаклизмы пользуются неизменным вниманием зрителей. Но это ленивая публика. Мы не такие. Мы сами кузнецы своей паранойи и чужих неприятностей. Наш выбор – зубодробительные боевики. Такие, как Far Cry.



МЫ СПАСЕМ ТЕБЯ, ЛОДОЧНИК!

Известно, что богатство не купишь. Из-за этого неприятного факта приходится работать даже героям. Таким как Джек Карвер – главный персонаж рассматриваемой игры. Профессия у него не героическая, но все же достаточно веселая, хотя и мокрая – он лодочник.

Джек катал туристов по всему Тихому океану, отдавая предпочтение и большую часть своего времени Микронезии и микронезийским дамам, так как в любом здоровом мужском теле скрывается «нездоровый» интерес к женскому. Но не только ими был жив этот герой. Жил он еще и мечтой о знакомстве с симпатичной, доброй, чуткой, отзывчивой и не в меру богатой американкой. Так что когда ему подвернулся случай покатать по морям известную журналистку Валери Кортез, он недолго ломался. Только для вида.

Вместе с милой барышней, которая, по его мнению, должна была вот-вот прибавить к своей популярности еще и богатство, Джек отправился на небольшой островок Кабуту. Высадив путешественницу на берег, он остался на борту своей посудины, размышляя об удивительном наблюдении: глядя на то, как Валери швыряла в воду камушки, он понял, что она отводит руку назад, а не вбок, как все его знакомые дамы. «Так вот почему женщин не посылают с гранатой на танки!» – радостно воскликнул Джек и свалился в воду, куда его отправила взрывная волна, мгновением раньше разметавшая кораблик.

КРАСОТА ТРЕБУЕТ ВСЕГО И ПОБОЛЬШЕ

Если до этого момента я наблюдал за разворачивающимися на экране событиями с приоткрытым ртом, то после нижняя челюсть звонко клацнула где-то под столом. И это было вызвано вовсе не той наглостью, с которой Джека выловили из моря, а затем повязали и швырнули в мрачные казематы такие же мрачные головорезы. И уж тем более не неожиданным поворотом сюжета, согласно которому герою предписывалось выбраться с негостеприимного острова целым и невредимым. Причиной стала потрясающая красота, воцарившаяся на экране.

Родная жена, взглянувшая на экран через могучее плечо, тут же объявила о том, что планы на ближайший отпуск кардинально меняются, и вместо тихой Швейцарии мы едем «на такой же милый островок». Мои возражения по поводу того, что на таких «островках», как правило, водятся отнюдь не милые террористы, были отметены как несостоятельные. Красота движка CryENGINE, на котором создавался Far Cry, оказалась страшной силой.

Тропический мир в игре воссоздается на столь высоком уровне, что буквально кожей ощущаешь и влажность джунглей, разросшихся в глубинах острова, и легкий ветерок у берега изумительного моря, и жар, идущий от раскаленного ствола ав-

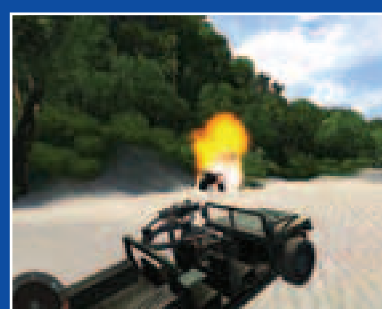


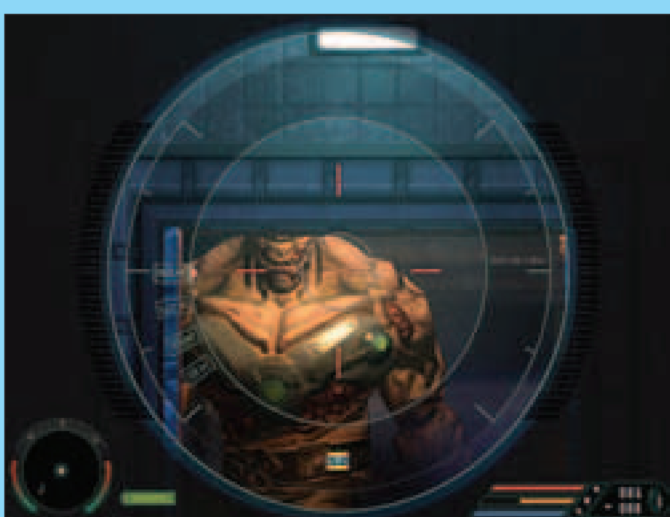
С гор острова можно рассмотреть практически любой его уголок. Для этого требуется лишь мощный оптический прицел или бинокль. При этом можно практически не бояться, что снизу тебя заметят враги.

ТАК В БУДУЩЕМ И БУДУТ ЕЗДИТЬ НА АВТОМОБИЛЯХ

УПРАВЛЕНИЕ ТЕХНИКОЙ ПОЗАИМСТВОВАНО У ФУТУРИСТИЧЕСКОГО БОЕВИКА BANDITS

Управление «пешеходами» и «автомобилистами» в Far Cry абсолютно идентично. С помощью волшебной комбинации WSAD руководим направлением движения, а мышью пользуемся для прицеливания и стрельбы. Первой популярной игрой, использовавшей такой способ управления, был шведский проект на постъядерную тему Bandits. Многим это показалось неудобным. Из-за не слишком удачной реализации камеры в случае с Far Cry недовольных будет гораздо больше.

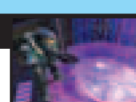




ЗаDOOMчивый монстр невольно напоминает об игре, которую ждут во всем мире. Имя ее слишком известно, чтобы произносить вслух…

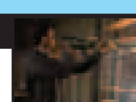
+ КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Halo: Combat Evolved



– СКУЧНЕЕ, ЧЕМ

Max Payne 2

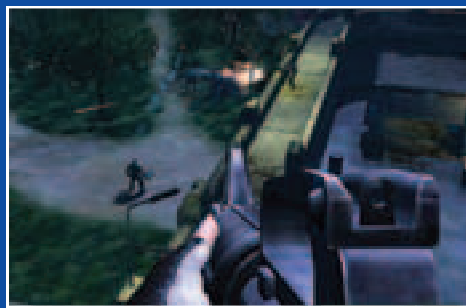


УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ И В МЕРУ КРОВАВАЯ ПРОГУЛКА ПО РОСКОШНОМУ ТРОПИЧЕСКОМУ ОСТРОВУ.

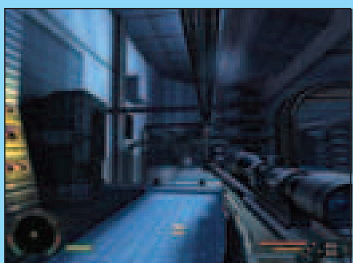
«ЖИ», «ШИ» ПИШЕТСЯ ЧЕРЕЗ «Ж» И «Ш»!

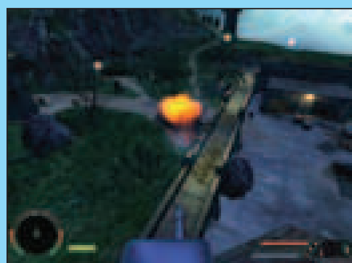
АДЕКВАТНЫЙ ПЕРЕВОД В ДУХЕ СТ. О/У ГОБЛИНА ПРИЛАГАЕТСЯ

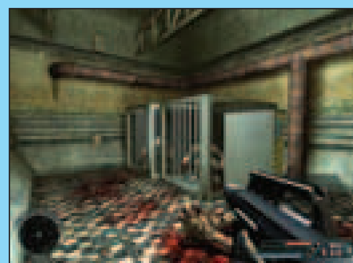
В Far Cry приходится взаимодействовать с большим количеством персонажей. Многие из них являются неотесанными солдафонами с соответствующим лексиконом. Чтобы сохранить его колорит, локализаторы из «Буки» постарались сделать речь персонажей максимально реалистичной. «Вонючие комары достали, а ну, всем сосать!» – станут вопить боевики на каждом углу, ни капельки не смущаясь детей, которые соберутся перед мониторами. Их мамы будут в шоке...











томата. Подобные чувства на моей памяти вызвал лишь увенчанный сединой Unreal, который стал для своего времени настоящей революцией. Влекущие пейзажи простираются на очень внушительные расстояния. При этом каждый квадратный дюйм и каждый треугольный сантиметр мира просто под завязку набит деталями, которые и делают Far Cry по-настоящему живой игрой. Среди лопоухих папоротников, «волосатых» кустов, грациозных пальм и других элементов тропического интерьера бродят персонажи, в которых разработчики умудрились напихать не одну сотню тысяч полигонов. «Человек» – звучит гордо, а в Far Cry это еще и выглядит чрезвычайно красиво. Хотя то же самое можно сказать практически о любом объекте, который присутствует в игре. К сожалению, окружение не является полностью интерактивным. Движок Far Cry, воссоздавая удивительные красоты, позволяет воздействовать далеко не на все. И если вражеский солдат с готовностью покроется кровавыми пятнами после приема внутрь порции свинца, то простая железная бочка воспримет автоматную очередь с несвойственным этим местам английским спокойствием.

Но подобные «мелочи» не избавляют нас от фантастически высоких запросов игры. Компьютер, на котором Far Cry будет сносно работать на максимальных настройках, обойдется вам в сумму, равную стоимости авиабилета до самого настоящего тропического острова. Все-таки такая красота требует жертв. Чтобы насладиться ею в полном объеме, стоит запастись гигабайтом «оперативки» и процессором P4 3 ГГц. Впрочем, и на более низких настройках Far Cry легко дает фору большинству современных игр.

ДОЛГАЯ ДОРОГА В ДЖУНГЛЯХ

Игра отличается от многих других боевиков не только потрясающе красивой и чудовищно ресурсоемкой технологией, но и тем, как протекает игровой процесс. Far Cry лишен стандартной схемы «брифинг-миссия-дебрифинг». Вместо этого все сводится к непрерывному действию, перемежающемуся роликами, раскрывающими суть происходящих событий. И хотя миссий как таковых мы и не видим, задания, которые Джек должен выполнять, сваливаются к нему на голову с пугающей регулярностью. Все миссии на первый взгляд достаточно просты и предельно понятны – куда-ни-

С ЭКРАНА МОНИТОРА НА ЭКРАН КИНОЗАЛА

В ближайшие годы Far Cry станет известен не только любителям виртуальных боевиков, но и киноманам. Не так давно компания Cinescape объявила о том, что планирует снять по мотивам игры полнометражный художественный фильм. В копилке Cinescape уже есть такие хиты, как BloodRayne, Dungeon Siege, Fear Effect и Hunter: The Reckoning. После того как фильмы по их мотивам будут отсняты, компания планирует начать работу и над Far Cry. Предварительно на проект выделено 25 миллионов долларов. Кто сыграет роли Джека Кравера и Валери Кортез, пока неизвестно, но монстров создатели фильма хотят заказать биолабораториям.



На врага ушли две обоймы. Боеприпасов при нем не обнаружено. В случае опасности отстреливаться будет нечем.



В подземных бункерах кучкуется много противников, которые очень быстро координируют свои действия. Поэтому такие места нужно пролетать максимальной скорости.


12 ms
Fast Response Time
BenQ
...время отклика 12 миллисекунд!
FP783
FP767-12
ЖК-монитор BenQ с полным временем отклика 12 мс — это лучший выбор для «геймера» или любителя DVD. Реагируй мгновенно, почувствуй азарт игры, окажись в эпицентре событий. Больше не придется ошибаться и тормозить, вглядываясь в нечеткие очертания быстро сменяющихся лиц и событий. Это игра, но эмоции настоящие.
Хотите узнать больше? Посетите наш сайт: BenQ.ru
BenQ
Enjoyment Matters

ПРОЛЕТАРИИ ВСЕХ СТРАН, ОБЪЕДИНЯЙТЕСЬ!

Команда Crytek Studios прописалась в немецком городке Кобург, который почти на 100 лет старше Москвы. Тропические красоты тихоокеанских островов создавались в окружении крошечных домиков, узеньких улочек и огромных пивных кружек. При этом в разработке игры принимали участие выходцы из огромного числа стран. Помимо прочих в Кобурге над Far Cry трудились немало ребят с просторов нашей необъятной Родины. Многих из них можно встретить, например, на популярном среди игровых разработчиков сайте dev.dtf.ru. Так что можете заглянуть туда и передать им пару приветов и выразить признательность за игру. Они это заслужили!





Стрелять из пулемета и управлять машиной при таком положении камеры очень неудобно. А другого нет.

ВЕРДИКТ

МОМЕНТАЛЬНО В МОРЕ



9.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Фантастическая графика, продвинутый искусственный интеллект, возможность управления транспортными средствами.

МИНУСЫ

Отсутствие полноценной системы сохранений, умопомрачительные системные требования, невысокая интерактивность окружения.

Это лучшее, что случилось на сцене боевиков за последнее время. Несмотря на некоторые огрехи, игру хочется пройти до конца.

будь сбегать, что-нибудь стащить, где-нибудь устроить кровавую резню. Проблема возникает в другом: как именно это выполнить?

Дело в том, что искусственный интеллект Far Cry намного превзошел своего ближайшего конкурента в лице моего головного мозга. Действия противников буквально поражают воображение, а их огонь до безобразия быстро валит Джека. Среди врагов пытливый взор встретит наемников всех мастей, начиная с небритых дядек в панамках, продолжая бритоголовыми снайперами и безумными учеными и заканчивая мерзкими чудовищами.

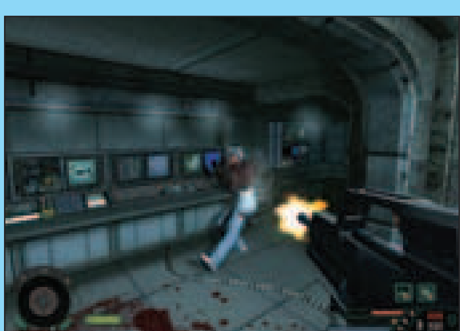
Не сомневаюсь, что если бы я пользовался исключительно головным мозгом, забыв о его спинном коллеге, то так бы и застрял в самом начале острова. Первоначально пытаясь так играть, я частенько напоминал сам себе суслика. Ведь суслики – самые осторожные животные на свете. Они всегда напряженно вглядываются вдаль: не бежит ли где лисица, не летит ли орел, не ползет ли змея. И самые внимательные получают бампером по лбу. Я, правда, получал в лоб не бампером, а пулей. Вкупе с отсутствием в Far Cry нормальной системы сохранения, это производит самое удручающее впечатление. К сожалению, сохраняться в игре можно лишь в специальных точках, и враги этим коварно пользуются.

НИКОГДА НЕ БОДАЙТЕСЬ С ДЯТЛАМИ

Противники ведут себя очень разумно. Они и впрямь взаимодействуют с Джеком, реагируя на его малейшие действия. Мерзкие убийцы прячутся за укрытиями, вызывают подкрепление, эффективно действуют группами, свободно пользуются техникой и, что самое страшное, своими мозгами. В Far Cry нет заскриптованных сцен! Враги действуют так, как считают нужным, в зависимости от обстановки. И здесь скрывается главный подвох игры. Конечно, можно долго и упорно изображать из себя Сэма Фишера из Splinter Cell, стараясь побыть в шкурке «суслика». Но, находясь в считанных метрах от вожделенной точки сохранения и раз за разом ловя пули в разные части тела от не в меру метких и хитрых снайперов, понимаешь, что в Far Cry гораздо эффективнее тактика другого «серьезного» Сэма из одноименного проекта. Признаюсь честно, самые трудные места в игре я проходил просто мчась напролом сквозь толпы противников, кося направо и налево жестоких наемников и чудовищных монстров. Монстров иногда даже становилось жалко. Будь у меня чуть больше времени, я бы непременно предал погребению их тела, написав на надгробии какого-нибудь «вертокрыла» трогательную надпись: «Здесь покоится Змей Горыныч. Он был рожден, чтобы летать. У него было горячее сердце. И владел он в совершенстве тремя языками».

Но времени на такую романтику в Far Cry нет. Надо рваться вперед, используя для этого все доступные средства, а их в арсенале Джека немало. Поскольку действие игры происходит примерно в наши дни, то среди доступного герою оружия нет ни бластеров-испарителей, ни лазерных перочинных ножей. Зато есть слегка модифицированные автоматы, снайперские винтовки, переносные ракетные установки и крупнокалиберные пулеметы. Со всем этим добром Джек может залезть буквально в любое транспортное средство и путешествовать по острову уже не на своих двоих лапках, а на четырех колесах «Хаммера» или багги, одном дне моторной лодки или боевого катера, а также на двух крыльях дельтаплана. Все это легко и непринужденно можно отнять у врагов. Было бы желание и время.

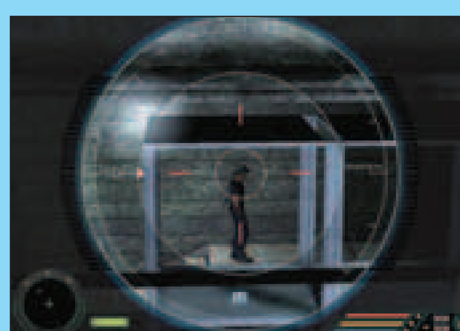
В том, что такое желание появится у каждого, сомневаться не приходится. По поводу наличия времени волноваться тоже не стоит – Far Cry буквально приковывает к себе, высасывая каждую свободную минутку. И об этом ничуть не жалеешь. Ведь это просто лучший боевик за последнее время. А лучший вид на тропический остров, как оказалось, открывается через оптический прицел. История человечества продолжается. ■



Хотя ученые не выглядят опасными, уничтожать их нужно быстро. Чтобы подмогу не вызвали.



Летать на дельтаплане нужно крайне незаметно, так как стрелять с него невозможно.



Главное, чтобы никто не услышал грядущий выстрел.



• 256Мб DDR видеопамяти
• Видеовход / DVI / ТВ-выход / 2 VGA-выхода
• Технология GameFace
• Технология охлаждения Smart Cooling
• Технология защиты системы Smart Doctor II
• Технология Video Security II
• Технология Digital VCR II
• Ulead Cool 3D 2.0 + Photo Express 4.0 SE
• Программный проигрыватель ASUS DVD XP S/W player
• Power Director Pro
• Media Show
• Новейшие 3D игры в комплекте: Half Life 2, Battle Engine Aquila, Gun Metal, 6 в 1 Game Pack
ASUS Radeon 9800 XT/TD
ASUS®
www.asuscom.ru
ASUS V9950 Ultra
GeForce FX 5900 Series
• nVidia GeForce FX 5900 Ultra
• Передовая технология CineFX™ 2.0
• 256 Мб DDR видеопамяти с 256-разрядной шиной данных и интерфейсом AGP 8X
• Фирменная онлайн технология GameFace от ASUS
• Поддержка DirectX 9.0 и OpenGL 1.4
• Технология отображения информации на нескольких дисплеях nView
• Новейшие 3D игры в комплекте
ПИРИТ
Тел: (095) 974-32-10
Web: http://www.pirit.ru
OLDI
Тел: (095) 105-0700
Web: www.oldi.ru
OCS
Тел: (095) 995-2575
Web: http://www.ocs.ru
JUPITER
Тел: (095) 708-22-59
Факс: (095) 708-20-94
citilink
Тел: (095) 745-2999
Web: http://www.citilink.ru
концерн БЕЛЫЙ ВЕТЕР
Тел: (095) 269-1776
Web: http://www.disti.ru
LIZARD
Тел: (095) 799-5398
Web: http://www.lizard.ru

ЗЛОВЕЩИЙ ПРОТОТИП
РЕПОРТАЖ В МАЙСКОМ «ПУТЕВОДИТЕЛЕ»

Хроника нашей поездки на Украину будет неполной без рассказа о посещении Чернобыля, Припяти и центра зоны отчуждения – самой Чернобыльской атомной электростанции. Мы побывали в непосредственной близости от объекта «Укрытие» (бетонного саркофага, закрывающего останки взорвавшегося четвертого энергоблока), побеседовали с персоналом станции и узнали много нового о нынешней жизни в зоне. Объем «СИ» не позволяет выделить место для подробного описания визита, поэтому прочесть о нем вы сможете в майском номере журнала «Путеводитель». Не пропустите этот уникальный репортаж!

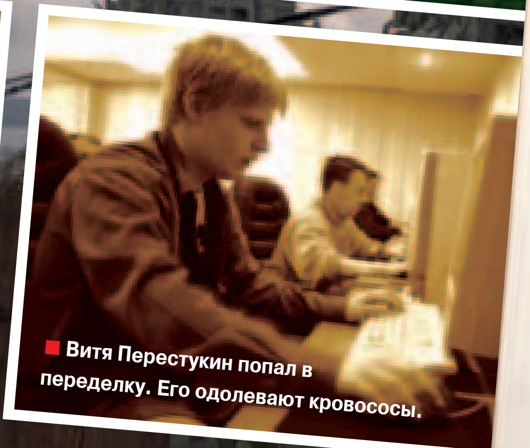


ЧАЭС. Настоящая, в нынешнем ее виде. Игровой вариант отличается незначительно.



Андрей Прохоров (слева) и Алексей Сытянов общаются с журналистами.





Витя Перестукин попал в переделку. Его одолевают кровососы.

S.T.A.L. THE S

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

В середине марта российские журналисты собрались в киевском офисе GSC Game World на закрытый плей-тест «Сталкера» – амбициозного PC-проекта, с нетерпением ожидаемого геймерами вот уже несколько лет. До этого играбельный уровень демонстрировался гостям февральской КРИ'2004, но на выставке знакомство с игрой было поистине мимолетным и породило немало вопросов, ответы на которые мы надеялись получить непосредственно от разработчиков в Киеве.

Помимо плей-теста и мини-интервью, украинская сторона также организовала для нас посещение тридцатикилометровой зоны отчуждения вокруг Чернобыльской АЭС, чтобы мы своими глазами увидели место самой чудовищной катастрофы в истории «мирного атома» и прониклись особой атмосферой Чернобыля, питающей энтузиазм разработчиков. ■

Должен предупредить, что данный текст предполагает наличие у читателя определенных знаний о проекте, ранее именовавшемся S.T.A.L.K.E.R: Oblivion Lost. О мироустройстве игры, расстановке сил и подоплеке происходящих событий вы можете узнать из материала Виктора Перестукина в последнем (24(153)) номере «СИ» за прошлый год – эту статью легко найти в электронной подшивке журнала на нашем сайте. Мы не будем повторять давно известные вещи и сконцентрируем внимание на новых фактах и впечатлениях.

ДОЖДЬ, КЛЫКИ, ПУЛИ

В презентационной комнате по-космически стильного офиса GSC нас приняли три человека, которых с полной уверенностью можно назвать «отцами «Сталкера»: это руководитель проекта и одновременно главный дизайнер Андрей Прохоров, гейм-дизайнер Алексей Сытянов и главный дизайнер уровней Андрей Ткаченко. Координировал мероприятие руководитель PR-отдела Олег Яворский. Представившись, разработчики начали с показа свежего ролика, больше напоминающего музыкальный видеоклип: ударная нарезка из игровых сцен и кадров советской кинохроники по уровню динамизма и драйва превосходила все виденные нами ранее трейлеры проекта. Финал клипа был встречен громом аплодисментов. Слегка огорчив нас известием о том, что этот ролик пока распространять нельзя (судя по всему, THQ готовит его широкую премьеру на E3), Андрей Прохоров запустил еще одно видео, на этот раз уже чисто игровое: кадры, предваряющие демонстрационный уровень. Грозовая ночь в Зоне; по темным холмам, озаряемые вспышками зарниц, несутся стаи кабанов-мутантов – отвратительно верещащие животные с безумным упорством атакуют блок-пост со стрелками на вышках. Но вскоре мы различаем, что обезумевшие вепри – не единственные, кто поставил своей целью пробиться через кордон: группа сталкеров вступает в ожесточенную перестрелку с пулеметчиками. Часовые де-

ПОДРОБНЕЕ О «ВЫБРОСАХ»

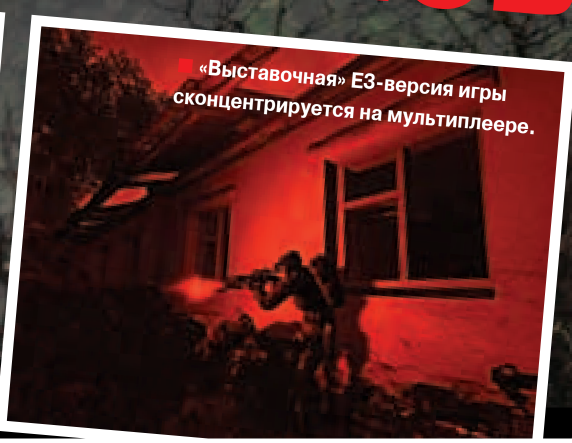
РЕСПАУН РАЗ В СЕМЬ ДНЕЙ

Во вступительном ролике мы наблюдали гиперактивность монстров, предшествующую «выбросу» – необъяснимому процессу, идущему из центра Зоны. Во время «выброса» генерируются новые аномалии, пополняются упавшие в численности популяции монстров, тогда же появляются новые сталкеры (собственно, поэтому уничтожить всех противников не получится). В среднем это происходит раз за игровую неделю. Характерно, что конкретную группировку сталкеров перебить можно, и после «выброса» она уже не возродится.

K E R:

SHADOW OF CHERNOBYL





«Выставочная» E3-версия игры сконцентрируется на мультиплеере.



18

монстрируют меткую стрельбу, отряд сталкеров несет потери. Персонаж игрока затаскивает раненого напарника в развалины здания, после чего заставка заканчивается, и начинается геймплей «Сталкера» – то, ради чего мы и приехали в Киев.

АРТЕФАКТЫ, КРОВОСОСЫ, ПАРИТЕТ

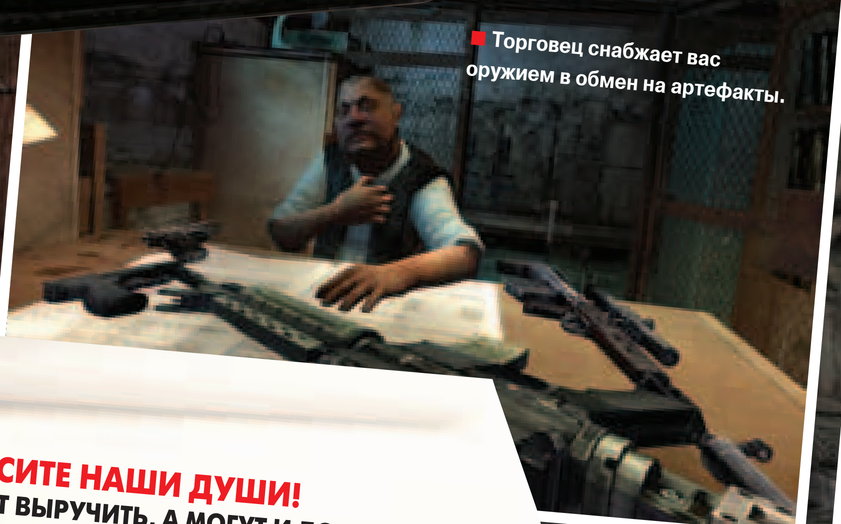
На этом месте г-н Прохоров предостерег журналистов от завышенных ожиданий. Играбельная версия уровня, которую нам показывали, была специально создана с целью отображать одну-единственную составляющую игры: экшн. Разумеется, из нее можно извлечь сведения о работе «физики» движка и действующей системе симуляции жизни, но настройка параметров была проведена так, чтобы доминировали краеугольные элементы шутера. В принципе, это все тот же февральский билд, «засветившийся» на КРИ, но теперь рядом с нами в спокойной, располагающей к общению обстановке были авторы игры, готовые подробно разъяснить устройство всех элементов, наглядными примерами иллюстрируя внутреннюю механику проекта.

Игрок, один из сталкеров, получивших задание обнаружить некий ценный артефакт, оказывается на уровне размером около квадратного километра. На этой площади сконцентрированы несколько зданий, железнодорожная платформа, склады, хозяйственные постройки, – как и все остальные искусственные сооружения в Зоне, они несут признаки заброшенности и медленного разрушения. Графика точно как на знаменитых скриншотах, хваленый движок X-Ray честно выдает всю эту красоту без всяких «тормозов» – правда, на весьма мощной машине (в нашем случае – Athlon 2500, GeForce 5950 Ultra, 1 Гбайт RAM). По уровню разгуливают четыре вида монстров: собаки-мутанты, маленькие кабанчики, здоровые кабаны и чудовища-кровососы – гуманоиды со свисающими щупальцами в районе рта. Перед запуском играбельной версии Андрей специально совершил небольшую «авиаэкскурсию» над уровнем, чтобы показать, как ведут себя монстры без присутствия человека. Этап действительно живет своей жизнью: все монстры обладают собственными линиями поведения и в различных ситуациях действуют согласно имеющимся у них знаниям об окружающей среде. Ни о каких скриптах нет и речи – монстры постоянно оценивают окружающие факторы, анализируя данные о предполагаемых противниках. Уже в игре мы замечали, что тип экипированного оружия влияет на восприятие вас противниками: слабые собаки-мутанты, завидев в руках сталкера мощный пулемет, жалобно скулят и не решаются нападать. То же самое относится к кабанчикам, натыкающимся, скажем, на кровососа, – они прекрасно понимают, что атака на явно более сильного противника чревата неблагоприятными последствиями. С другой стороны, большая стая слабых животных вполне может напасть и на крупного врага, ведь на их стороне численное превосходство. Вне зависимости от вашего присутствия монстры прочесывают свои «угодья», охотятся, меряются силами, поедают друг друга – авторам удалось создать убедительную модель мира, населенного свирепыми хищниками. Но главные, самые опасные хищники в Зоне – отнюдь не монстры, а люди. Сталкеры из соперничающих группировок.

PDA, SOS, GEIGER

В бою против другого сталкера лучше всего проявляется «физика» игры. В традиционном FPS результатами перестрелки стали бы пулевые отверстия в стенах (в виде наложенных картинок) да побитые стекла – здесь же множество предметов, соприкоснувшихся с оружейными зарядами, «отыгрывают» соответствующим их природе образом. Железные бочки переворачиваются и откатываются, доски крошатся и отлетают, стальные листы либо пробиваются насквозь, либо, при выстреле более мощным зарядом, срываются со своих креплений. Общее впечатление – ничуть не слабее, чем при просмотре памятного прошлогоднего ролика Half-Life 2. Застреленные противники от вашего прикосновения перекатываются, подобно тряпичным куклам сгибая конечности





Торговец снабжает вас оружием в обмен на артефакты.



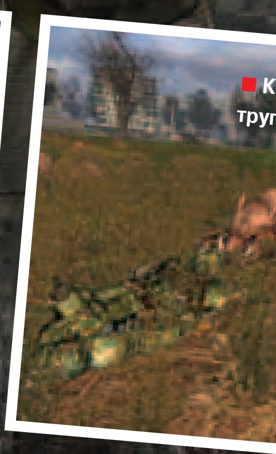
Вертолетов в Зоне немало, но полетать на Ми-24 в нынешней версии не получится.

СПАСИТЕ НАШИ ДУШИ!

МОГУТ ВЫРУЧИТЬ, А МОГУТ И ДОБИТЬ

Можно оказать медпомощь сталкеру, подавшему сигнал «SOS», это поднимет ваш рейтинг в Зоне. Вдобавок, группировка, к которой принадлежит спасенный вами человек, вам угрожать уже не будет (хотя на окраинах Зоны действуют бандиты, особой разборчивостью не отличающиеся и готовые нападать на кого угодно). Сигнал помощи можно подать самому, в случае недостатка аптечек, например. Но будьте готовы к ситуации, когда в ответ на этот сигнал придет не помощь, а отряд убийц. В Чернобыльской Зоне бывает всякое.





ЧТО ЛИЧНО ВЫ ЖДЕТЕ ОТ S.T.A.L.K.E.R.: THE SHADOW OF CHERNOBYL?

ТАКОЙ ВОПРОС МЫ ЗАДАЛИ ПОСЕТИТЕЛЯМ ФОРУМА НА САЙТЕ HTTP://WWW.GAMELAND.RU. ВОТ ЧТО ОТВЕТИЛИ ГЕЙМЕРЫ:

Ketsueki:
Самое главное - это оригинальность геймплея! Сейчас много игр в жанре FPS, с хорошей графикой и другими роскошествами, но геймплей страдает, он мало отличается от старого Quake. Поэтому требуем много новых идей и оригинальных находок.

Бормотограф:
Судя по роликам, «природа» сделана здорово, ощущение реальности присутствует, особенно когда смотришь на эти раздолбанные типовые пятиэтажки, вагончики-времянки, старые машины, короче, все атрибуты нашего родного «совка». На этом фоне модели людишек-бойцов выглядят убого, да и стволы «прорисованы простым карандашом»... Посмотрим... А чего я жду? Небольшой цены и нетребовательности к железу.

Raleigh:
Мечтаю об охоте на мутагенных свинобразов... С последующим засаливанием и вывозом трофея... А если серьезно, то надеюсь на удобоиграемость с разумной оглядкой на визуальное исполнение. Если разработчики, радея о потребителях, произведут что-то достойное внимания, то можно будет начинать говорить о каком- то развитии FPS в СНГ, что есть более чем мило...

Aids:
Во-первых, обидно, что западный издатель название изменил, хотя его корысть понятна... Во-вторых, от этой игры я жду многого: очень бы хотелось, чтоб она хватала за душу и не отпускала, не только до конца прохождения, но и после, чтоб всю жизнь помнить и детям рассказывать: я, мол, «Сталкера», первого проходил, - как Великий (с большой буквы) Fallout... В-третьих, чтоб вся атмосфера способствовала переносу туда, в Чернобыль, в Зону... Ну и, конечно, графику на должном уровне... И самое последнее (что, скорее всего, уж точно невозможно), чтоб к ресурсам не требовательна была!

jta:
А я лично уже давно ничего от «Сталкера» не жду... Пусть будет то, что будет... Я не думаю, что разработчики смогут на таком движке, который они столько творили, сделать что-то плохое... Будет просто хороший FPS, но, думаю, не больше... вот просто хорошего FPS на пару-тройку вечеров и жду...

Igi0r:
Самое страшное для подобного проекта - это маленький жизненный срок на жестких дисках игроков. Больше всего хотелось бы, чтобы «Сталкер» стал Нашей игрой (с маленькими уточнениями, но все же Нашей), за которую не придется краснеть. Да, еще хочу непревзойденную графику и умопомрачительно низкие системные требования.

DIS:
А я, например, жду только одного: я хочу получить от этой игрушки столько же удовольствия, сколько получил от оригинального романа Стругацких и от фильма Тарковского! Перевожу: это, конечно, совсем не тот «Сталкер», но я жду атмосферы Зоны и ощущений людей, находящихся в ней! Будет жалко, если я получу красивую, но пустую стрелялку.

zxz:
Хочется почувствовать себя в шкуре этого самого сталкера, увидеть всю прелесть Зоны. Желательно, чтобы игра была не на один вечер и стоила потраченных денег. Хочется увидеть огромный мир без надписей LOADING (как нам обещают в Xenus-е). А вообще, вскрытие покажет.

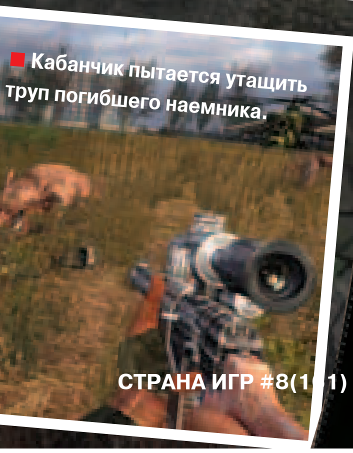
Warheart:
Не ждал и не жду ничего гениального или хотя бы стоящего. Уверен, до уровня создателей Half-Life и Миямото ребята с Украины (без всяких обид) еще не доросли. Это отлично видно по их предыдущим работам. Сделано добротно, но играть больше десяти минут не тянет. Даже если графика действительно в финале будет «сиять», существует еще, по крайней мере, дюжина параметров, которые влияют непосредственно на игровой процесс и интерес, соответственно. Игра должна быть легкой в освоении, интуитивной и захватывающей. Одним словом, удачный сплав всех элементов (графики, звука, геймплея и т. д.), создать который под силу немногим. А много шума только раздражает. Были уже прецеденты.

Railgun:
Чего я жду? Того, чтоб он не стал эдаким украинским вариантом «Крида». Случай, когда за технологически продвинутым движком кроется богомерзкая поделка-кастрат, играть в которую скучнее, чем наблюдать за поединком «Текстильщика» из города Камышин и какого-нибудь «Нефтяника Башкортостана». Объективно смотря на вещи, понимаю, что получить неплохой шутер с сильной графикой, в меру увлекательным сюжетом и геймплеем и (возможно, это главное) густой атмосферой постъядерного Чернобыля было бы уже очень неплохо. С трудом верится, что на территории России и братской Украйны сейчас может выйти что-то конкурентоспособное относительно Far Cry, DooM 3 и Half-Life 2. А ведь именно с этими мастодонтами сегодняшнему пациенту и придется бороться за наши кошельки. Впрочем, если S.T.A.L.K.E.R. все же окажется чем-то действительно грандиозным, я с огромным удовольствием признаю, что был не прав, считая отечественных разработчиков неспособными на настоящие хиты.

StEpANiD:
Мое пожелание: чтобы разработчики не торопились к срокам, а отполировали в игре все что можно – геймплей, графику, звук и т. д. Вот тогда, возможно, мы увидим настоящий хит.



в суставах (с монстрами, правда, эта забава не прошла, один из убитых кабанчиков даже умудрился зависнуть в воздухе, игнорируя внешние раздражители). В первую очередь украинцы делали FPS – и управление в «Сталкере» реализовано соответствующим образом, разве что менять оружие и типы используемых боеприпасов нужно в отдельном окошке, похожем на экран экипировки бойца в Silent Storm или Jagged Alliance. Другой вспомогательный экран изображает продвинутый карманный компьютер, PDA, посредством которого ваш герой поддерживает связь с другими сталкерами, получает информацию о происходящем на прилегающей к развалинам ЧАЭС территории и даже может послать сигнал бедствия. На уровне нам встретились несколько аномалий – по мере приближения к ним радиационный фон возрастает, о чем немедленно сигнализирует счетчик Гейгера. Оказавшись вблизи аномальной зоны, сталкер может визуально определить ее местонахож-

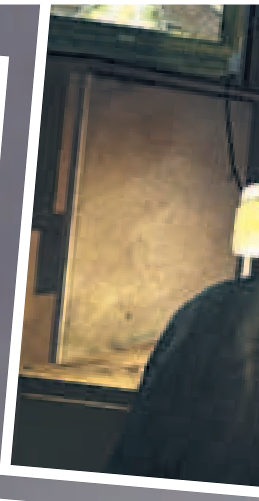


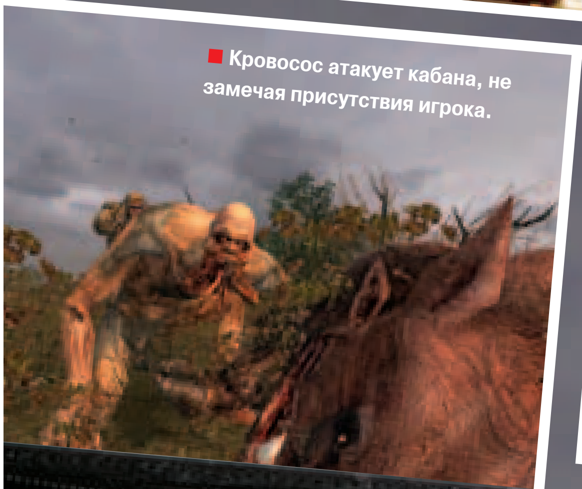
Кабанчик пытается утащить труп погибшего наемника.



Здесь создается «Сталкер».







Кровосос атакует кабана, не замечая присутствия игрока.





дение – подбрасывая перед собой гайки. Описанный братьями Стругацкими метод позволяет избежать невидимых радиационных ловушек. Вдоволь побегав, постреляв кровососов и налюбовавшись суровым миром Зоны, наш сталкер отбил артефакт у стерегущего его часового и отнес добычу продавцу оружия, облюбовавшему неглубокий бункер. Игра отрапортовала об успешно пройденном уровне, пейзажи Полесья сменились привычной картинкой Windows.

КРАСИВО, ХОРОШО, МАЛО

Какие впечатления оставил этот боевой заход? Не ошибусь, если скажу, что коллеги восприняли его одинаково. Очень похоже, что все мы ожидали несколько большей степени завершенности проекта. Не скрою, отслеживая события вокруг «Сталкера» вот уже два года, я сам надеялся увидеть срез практически готовой игры, но на деле геймплейная презентация обернулась очередной блестящей демонстрацией возможностей движка X-Ray, мастерства дизайнеров уровней и программистов интеллекта из GSC. Все, что касалось сюжетной составляющей, находилось практически в зачаточном состоянии: предваряющая уровень сценка была явно поставлена наспех, смотрелась скомканной и совершенно сумбурной с точки зрения режиссуры. Понять, что именно происходит на экране, мы смогли только после пояснений Олега. Давно ставший легендарным Ми-24 кружил над уровнем, что называется, для красоты – сбить его было невозможно, да и никакой агрессивности пилот не проявлял. С фантастическими по своей красоте эффектами погоды и чередования времени суток, фотореалистичными постройками и абсолютно «живой» растительностью резко контрастировали угловатые 3D-модели сталкеров и врагов, передвигавшиеся, мягко говоря, неубедительно. Нас заверили, что это «черновая» анимация, а в финальной версии будет реализована привязка движений к рельефу, что позволит добиться достоверности движений и мимики вообще. Андрей был прав, говоря о завышенных ожиданиях, – в конце концов, нас сразу предупредили о том, что показывают не скриптованные сценарные эпизоды, не квестовую состав-

18

ляющую, не элементы внебоевого взаимодействия персонажей или управления транспортными средствами, а почти чистый экшн. С этой точки зрения придираться бесполезно: наличествует безумно красивый, хорошо управляемый шутер с большим выбором типов оружия и несколькими видами противников. Другое дело, что ждали-то мы нечто гораздо большее, нежели просто красивый шутер – ведь разработчики столько времени всех интриговали! Что ж, часть своих обещаний они уже сдержали, нам же ничего не остается, кроме как терпеливо ждать. Учитывая состояние февральской демо-версии, говорить о выходе игры в первой половине текущего года, безусловно, нельзя; судя по всему, финальный вариант «Сталкера» мы не увидим раньше осени или даже зимы. Учитывая статус проекта, остается надеяться, что западный издатель THQ не станет торопить украинцев – чем больше времени будет потрачено на игру, тем совершеннее окажется конечный результат.

ВОДКА, ВОРОНЫ, НЕГРЫ

Отвечая на вопросы журналистов, сотрудники GSC пояснили ряд интересных моментов. В частности, игровые сутки равняются трем реальным часам, однако это соотношение еще будет пересматриваться. Основную сюжетную линию можно будет пройти за тридцать часов (около десяти дней в Зоне), но за это время игрок увидит всего около 25% доступной территории. Главная цель – раскрыть тайну Зоны, разобраться с источником аномалий. Впрочем, можно полностью игнорировать ключевой сюжет и просто жить в Зоне, пробавляясь продажей обнаруженных артефактов, вступая в различные группировки сталкеров, исследуя заброшенные села, города Чернобыль и Припять, проникаясь симуляцией огромного живого мира, – в этом случае игра может растянуться до бесконечности. Оживление аудитории вызвала информация о том, что в игре есть алкоголь, что герою необходимы еда и сон, – тут же появилась пацифистская гипотеза, что можно играть в «Сталкера», вовсе не





сражаясь, лишь отстреливая ворон для пропитания, потребляя спиртное и отсыпаясь в укромном местечке (ни дать, ни взять украинский вариант Shenmue!). Гипотезу разработчики в целом поддержали, отметив лишь, что при появлении рядом со спящим сталкером монстров или противника герой будет автоматически разбужен. На вопрос о процентном соотношении экшна, исследований и ролевых элементов Андрей Прохоров ответил, что большинство игроков бросятся всех громить, и им будет крайне тяжело. В отношениях с другими сталкерами необходимо искать разумный компромисс между агрессивностью и сотрудничеством, обязательно потребуются навыки дипломата – если без разбора убивать всех вокруг, ваш сталкерский рейтинг упадет ниже нуля, и тогда встречные, в том числе противники очень высоких уровней, будут поливать вас огнем из всех стволов. Межуровневые переходы выполнены в виде точек загрузки: от системы динамического подключения элементов этапов, как в Xenus, все-таки пришлось отказаться. Под конец, рассказывая об интернациональном составе сталкеров, авторы по большому секрету признались, что, несмотря на давление зарубежного издателя, в рядах охотников за удачей не будет ни чернокожих, ни женщин, ни представителей сексуальных меньшинств. «Женщин, – сказал Алексей Сытянов, – убивать как-то нехорошо».

МАЙ, ШТАТЫ, ДЕБЮТ

Полноценная играбельная версия «Сталкера», где наконец-то можно будет оценить все прелести выдающегося проекта «в сборе», ждет нас на майской выставке E3. Надеемся, что следующее наше свидание с игрой в Лос-Анджелесе принесет немало приятных открытий и позволит с полной уверенностью утверждать, что украинские разработчики ничуть не уступают своим собратьям из Valve. Недаром авторы «Сталкера» считают разработчиков Half-Life 2 единственными достойными конкурентами. ■

ЕЗДА ПО ПЕРЕСЕЧЕННОЙ МЕСТНОСТИ

МЫ ЕЕ НЕ ВИДЕЛИ

Четко регламентированное знакомство с экшн-составляющей не предполагало сеанса управления различными средствами передвижения, которые, как мы знаем, встретятся геймерам в финальной версии игры. За кадром осталась и фигурировавшая в ранних роликах «Нива», и большегрузный «КамАЗ», и бронированный БТР, о котором разработчики, слегка стесняясь, говорили, что «он, конечно, ездит… но будет использоваться, наверное, в каких-то скриптованных моментах возле военных баз, где нужна охрана периметра».

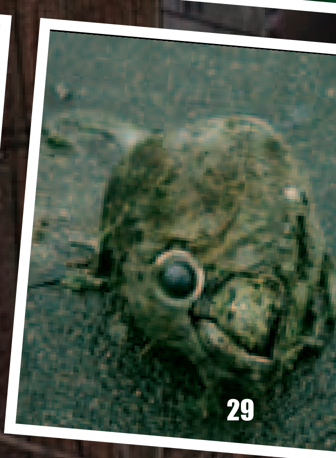




■ Подробнее о десанте в Чернобыль и Припять читайте на страницах майского «Путеводителя»







THIEF: DEADLY SHADOWS

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

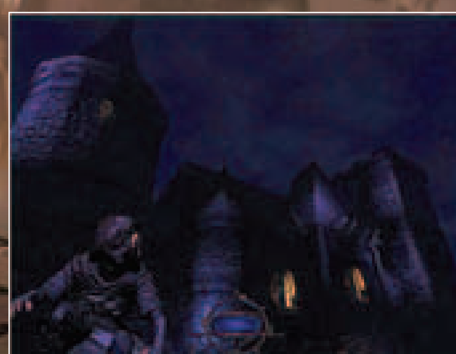


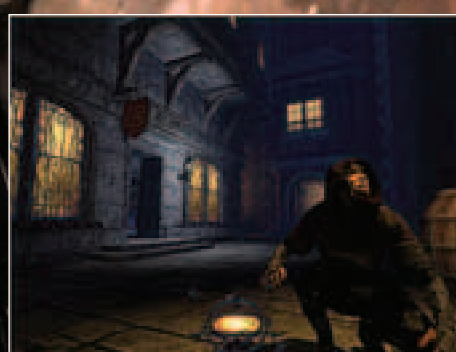


Мало просто убить стражника – надо еще и оттащить его тело в укромное место.

НОВОЕ ЛИЦО THIEF

Самая неожиданная новость касательно Thief: Deadly Shadows – в игре будет применяться вид не только от первого лица. Как можно догадаться, произошло это по довольно очевидной причине – играть в FPS на консолях, используя в качестве контроллера геймпад, довольно неудобно. Соответственно, Eidos и Ion Storm предлагают нам свой вариант компромисса. Хотите классического «Вора» – играйте с видом от первого лица, желаете полюбоваться затылком Гаррета – врубайте «ларукрофт». Правда, кое в чем компромиссов все же не будет – при стрельбе из лука «вид из глаз» будет включаться автоматически.





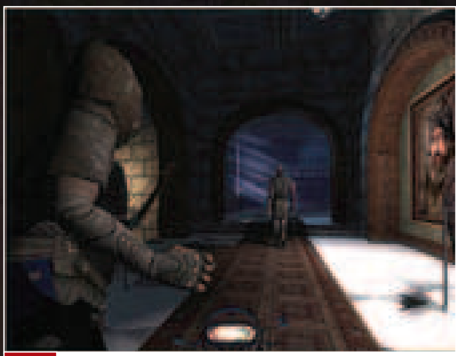
АЛЕКСАНДР ЛАШИН
lashin@gameland.ru

Воровство в нашем с вами мире – не самое уважаемое ремесло. Любителей присвоить чужое старательно ловят органы правопорядка, после чего профессиональные медвежатники отправляются на государственное содержание в тюрьмы, либо в психиатрические клиники. Однако образ благородного разбойника не становится в глазах обывателей менее красивым и романтичным, а потому книги и фильмы, посвященные ворам, пользуются у публики стабильным успехом.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** action ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск» (PC-версия)
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ion Storm
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** май 2004 года

http://www.thief3.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Не щелкать клювом! Как только стражник свернет за угол, надо будет преодолеть коридор.



Вглядитесь в это одухотворенное лицо. Через пару секунд бедняга будет тихо лежать…



Тень на стене иногда может вас выдать. Впрочем, этому парню уже ничто не поможет.

Дело с компьютерными играми обстоит немного сложнее. Отправьте своего героя вскрывать сейфы в банках – и вам уготована судьба GTA: Vice City с бесконечными обвинениями в пропаганде преступлений среди подростков. Однако если послать персонажа в далекое прошлое, лучше всего – в какой-нибудь вымышленной вселенной, да сделать так, чтобы он не просто обчищал карманы местных богачей, а еще и спасал мир, – культовость, как говорится, обеспечена.

Первая часть Thief была, как известно, делом рук гениальной компании Looking Glass Studios, ответственной за такие шедевры, как, например, обе части System Shock. Thief II: The Metal Age делалась силами сотрудников самой Eidos, но практически теми же людьми, что и первая игра. Поэтому второму «Вору» удалось повторить, а местами и превзойти успех предшественника. Наш сегодняшний клиент – продукт Ion Storm, и это могло бы стать поводом для брюзжания, если бы не один момент: в команде, занимающейся Thief: Deadly Shadows, задействован целый ряд профессионалов, принимавших участие в работе над The Dark Project и The Metal Age. В том числе – Рэнди Смит, главный дизайнер Thief II. И это, друзья мои, настраивает на оптимистичный лад!

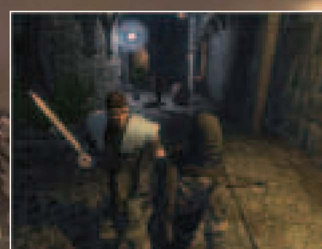
ВОРОВСКИЕ БУДНИ

Чем хорошо название Thief? Тем, что по нему сразу становится ясно, чего от проекта вообще можно ожидать. Например, получив задание умыкнуть из загородного особняка некий дорогой артефакт, в Thief'е абсолютно неверным решением будет вломиться в этот дом средь бела дня, порубить охрану в мелкий винегрет, а затем по скользкому от крови полу пройти в нужную комнату и триумфально забрать искомый предмет. Нет, в игре с таким названием следует дождаться темноты, избегая сторожевых собак, пробраться к дому, при помощи отмычки вскрыть окно или дверь (лучше всего – черный ход). Прячась за шторами и сундуками, подкрасться к охранникам со спины, оглушить их дубинкой и оттащить тела в укромные места. Обнаружив заветную комнату, надлежит вскрыть ее, спрятать артефакт в мешок и точно так же, тайком, пробраться по коридорам к выходу. Если вы считаете, что второй вариант развития событий гораздо интересней первого, то Thief – ваша игра.

СМЕРТОНОСНЫЙ СВЕТ

Несмотря на то, что цифру «3» из названия игры разработчики безжалостно вымарали, Deadly Shadows – это именно продолжение серии Thief. Нет, даже не так – продолжение и развитие. А потому все фирменные фишки серии в новом опусе будут представлены по полной программе, а зачастую – на качественно новом уровне. Например, Уоррен Спектор, глава Ion Storm, как-то заявил, что Thief: Deadly Shadows можно будет пройти, следуя заветам профессиональных воров, то есть вообще ни разу не замарав руки кровью.

КОГДА ИЗ КОМНАТЫ ИСЧЕЗАЕТ СТОЯЩИЙ НА САМОМ ВИДУ ПРЕДМЕТ, ДАЖЕ ЕСЛИ НИКТО НЕ ВИДЕЛ, КАК ВЫ ЕГО ЗАПИХИВАЛИ СЕБЕ В МЕШОК, ОТМАЗАТЬСЯ БУДЕТ НЕВОЗМОЖНО.





Выйти на освещенное пространство – значит выдать себя. Но Гаррет не потерял бдительность, он готовится к смертоносному удару.



Если вы увидите это на вашем мониторе, то знайте – Гаррет попал. Выстоять лицом к лицу с тремя стражниками невозможно.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



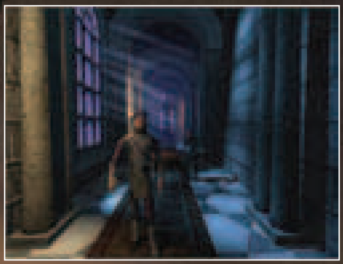
Незаметно подойти со спины не получится – скрип половиц выдаст ваше приближение. А вот затушить факел водяной стрелой и в темноте прирезать супостата – самое оно.



Поиски заветного ящика в самом разгаре – скоро на место преступления нагрянет проверяющая организация и к ее приходу все должно быть в полном порядке.









Разумеется, все ключевые особенности серии сохранены, а большинство из них серьезно усовершенствованы. Когда вы прячетесь от проходящего мимо стражника в тени, будьте уверены: если на вас попадет хоть один луч света, вы будете незамедлительно обнаружены, а у охранника возникнет масса неприятных вопросов. Зато если бедолага один и поблизости никого нет, его можно без зазрения совести убить – в игре просчитывается расстояние, на которое распространяется звук, и в описанном случае криков о помощи попросту никто не услышит. Как и раньше, необходимо постоянно помнить, где вы находитесь и чем покрыты полы. Например, бегать по брусчатке стоит только, когда вы уверены в собственной безопасности. А вот если за углом находится десяток жаждущих вашей крови недругов, лучше ходить пешочком и по траве. К слову, о стражниках: у них проявились недюжинные способности к дедукции. Когда из комнаты исчезает стоящий на самом виду предмет, то даже если никто не видел, как вы его запихивали себе в мешок, отмазаться в стиле «я тут примуса починяю» будет невозможно. Одним словом, AI обещают существенно улучшить, и поводов не верить сотрудникам Ion Storm нет.

БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, ХИТРЕЕ

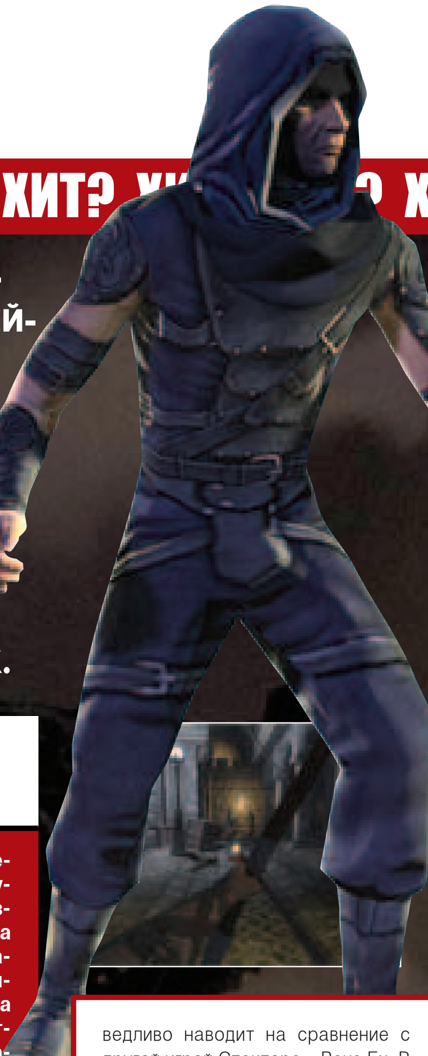
Вообще, геймплей Thief: Deadly Shadows, по словам разработчиков, предъявляет намного более серьезные требования к хитрости, осторожности и смекалке игроков. Количество вариантов прохождения миссий увеличилось: так что если вам сильно не нравится какой-то из NPC, можно смело его убить, не заботясь о том, что он еще не сообщил вам чего-то жизненно важного. Все это вы вполне сможете узнать у кого-нибудь еще. Более того, некоторые NPC сами не захотят ничего вам говорить, потому что когда-то вы плохо обошлись с другим персонажем, который, оказывается, был в дружеских отношениях с этим. Простой арифметический подсчет показывает, что вариантов действий получается уйма. Такая свобода прохождения и взаимодействия с компьютерными персонажами абсолютно спра-

ЧТО, ЗАЧЕМ И ПОЧЕМУ

Сюжетная завязка третьей части, прямо скажем, довольно минималистична и местами банальна. В Городе (City), где Гаррету посчастливилось обитать, существует некое тайное общество Хранителей (Keepers), которое и воспитывало нашего героя с раннего детства. Эта организация пытается спасти Город от тотальной разрухи, в чем им оказывает посильную помощь и их питомец-вор. Предсказания Хранителей показывают, что наступают Темные Времена, и все чаще и чаще в этих пророчествах фигурирует имя Гаррета, который в очередной раз соглашается помочь им. Хранители предоставляют ему информацию, а он делает всю грязную работу. Однако в один не слишком приятный момент герой обнаружит, что кое-кто из Хранителей обладает древними секретными знаниями, а он, Гаррет, узнал то, чего знать был не должен…

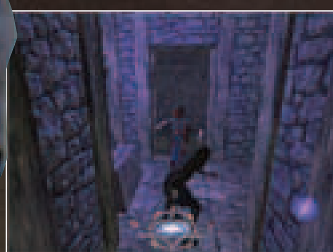



Братья пилоты
Обратная сторона Земли
ФИРМА «1С»
PIPE STUDIO



СВОБОДА ПРОХОЖДЕНИЯ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С КОМПЬЮТЕРНЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ АБСОЛЮТНО СПРАВЕДЛИВО НАВОДИТ НА СРАВНЕНИЕ С ДРУГОЙ ИГРОЙ СПЕКТОРА – DEUS EX.







ВОРОВСТВО И ГОЛЛИВУД

Продолжительное время ходят упорные слухи о грядущем производстве кинофильма по мотивам игры. В качестве главного кандидата на роль Гаррета якобы рассматривается главный человек-паук современности Тоби Магуайр, а продюсером картины, возможно, станет Марк Гордон, известный по «Спасению рядового Райана». Со стороны Eidos эта информация пока не подтверждалась, но и не опровергалась. Однако если экранизация Thief все же состоится, для Eidos это будет уже очередной проект, ушедший в солнечный Голливуд. На данный момент компания рассматривает варианты экранизаций Deus Ex и Fear Effect, а про приключения Лары Крофт вряд ли стоит напоминать.

ведливо наводит на сравнение с другой игрой Спектора – Deus Ex. В Thief: Deadly Shadows нас ждет что-то очень похожее.

ВЫ ХОТИТЕ БАЛАНС?

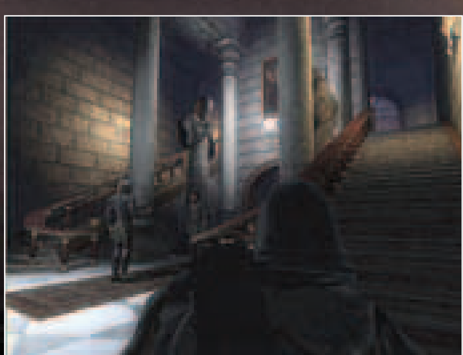
В то же время боевые способности Гаррета стали убедительней. Связано это с вполне понятным стремлением разработчиков расширить аудиторию игры. Впрочем, не пугайтесь – до hack 'n 'slash дело в любом случае не дойдет, и тот, кто попробует нагло мочить всех подряд в близлежащих сортирах, гарантированно поимеет на свою голову массу проблем. Кроме того, в противовес возросшей боевой мощи главного героя Ion Storm предлагает настраиваемую систему уровней сложности. От последних зависит не только количество охраны вокруг искомого объекта, но и целый ряд условий, среди которых часто можно будет увидеть и приказ «никого не убивать». Как хотите, так и выкручивайтесь.

Воровской арсенал остался почти без изменений, разве что своего верного меча Гаррет все-таки лишился. Зато у него есть самый настоящий воровской кинжал. Выглядит более чем логично – какой дурак станет лезть в форточку с болтающимся на поясе мечом? Зато световые бомбы, стрелы трех видов, взрывчатка, отмычки и дубинка, с помощью которой можно глушить охранников, – все это осталось в целости и сохранности.

Из прочих новшеств нам обещают переработанную систему торговли, новые предметы и много болтовни. Не только диалоги (которых тоже стало больше), но и праздное пустословие. Стражники постоянно треплются о погоде, жизни, событиях в городе – о чем угодно. Помимо чисто развлекательной функции, у всего этого есть и практическое значение – даже если вы не видите, где стоят охранники, вы сможете определить это на слух, благо звук в игре сверхкачественный и объемный.

НЕТ ЭКСПЕРИМЕНТАМ!

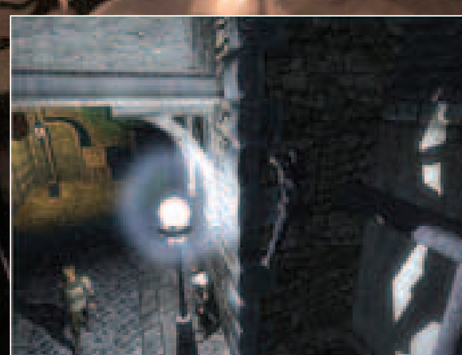
Что можно сказать в заключение, кроме банальных «поживем-увидим» и «мы верим в талант Уорре-на»? Пока, честно говоря, ничего. По первому впечатлению (которое вполне может оказаться не совсем верным) Deadly Shadows выглядит как стопроцентный продолжатель славных традиций Thief'a. Лучшее – враг хорошего, а старый конь борозды не портит. Сложно не согласиться с такой логикой Ion Storm. Ведь мы не хотим глобальных революций, а желаем лишь получить долгожданное продолжение любимой игры, не так ли? ■



Увлеченная сдачей караула охрана не заметила, как в дом пробрался вор.



Огоньку не желаете? Шумновато, конечно, получится, но зато каков эффект!



Специально для таких случаев у Гаррета имеются перчатки, позволяющие лазить по стенам.



к хорошему привыкаешь быстро



Характеристики:

Выходная мощность - 135 Вт
сабвуфер - 60 Вт
сателлиты - 5х15 Вт

Диапазон воспроизводимых частот:
35 Гц - 18 кГц

Магнитное экранирование

Деревянный корпус

Пульт дистанционного управления в комплекте



модель **JB-641**

Jetbalance
www.jetbalance.ru

Дистрибуторы:
Lizard (095) 780.3266; **Деникин** (095) 787.4999; **ELSIE** (095) 777.9779; **Citilink** (095) 744.0333

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Француз чувствует себя вполне комфортно в средневековой Японии.



Они все умрут лютой смертью…



Огонь этот светит, но не греет. Да и мечи врагов не так остры поначалу…

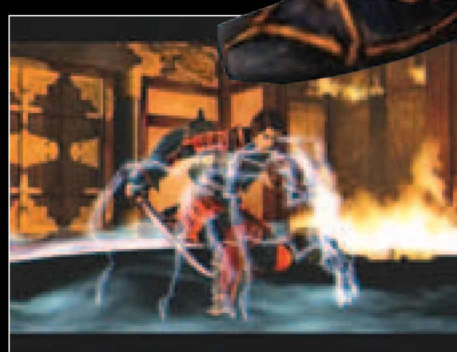


КАЖЕТСЯ, ЧТО БОИ В ONIMUSHA 3 ПРОТЕКАЮТ В ДВА РАЗА БЫСТРЕЕ, ЧЕМ В СТАРЫХ ИГРАХ СЕРИИ.

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Современная цивилизация весьма и весьма уязвима. Арсеналы разрушительного оружия, миллионы тренированных солдат, армии опытных дипломатов – все это годится лишь для разрешения конфликтов между людьми и в рамках существующей модели развития человечества. Не доверяйте голливудским фильмам, остановить вторжение инопланетян мы вряд ли способны. И уж точно ничего не сможем противопоставить противнику, сделавшему ставку не на технику (сколько угодно продвинутую – с этим справиться мы сможем!), а на магию и демонов. Разве что… призовем на помощь воинов прошлого и будущего.

Завязка Onimusha 3: Demon Siege лишь на первый взгляд кажется банальной. Попавший в современный нам Париж самурай Саманоскэ Акэти своим поведением слегка напоминает Терминатора из одноименного фильма (и спецэффекты, сопровождающие путешествие во времени, схожи), а французский полицейский Жак Браун и вовсе полностью копирует поведение стандартного «плохого копа», типичного героя Жана Рено. Однако сногсшибательные видеоролики и сюжетные сценки на движке разительно отличаются от продукции западной киноиндустрии. Нарочитая жестокость не дает свести историю к сказочной битве Добра и Зла, второстепенные персонажи умирают один за другим, ударяя по эмоциям геймера. Зритель четко осознает, что лишь пара избранных героев способны избавить наш мир от подобного кошмара, но даже их сверхъестественные способности отнюдь не гарантируют успех. И, быть может, за-



Он прибыл из иного времени, чтобы спасти мир… Но его не зовут Терминатором.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 27 апреля 2004 года (США)

http://www.capcom.com/onimusha3/dixie.html





Современный человек способен обучиться магии в короткий срок. Доказано Capcom.



Обратите внимание на маленькую фею на заднем плане. Очаровательное создание.

думается о том, что бабушкины сказки о чертях и колдунах и разговоры современных экстрасенсов о мире ином отнюдь не стоит совсем уж сбрасывать со счетов... На всякий случай.

ВЕРШИНА ЭВОЛЮЦИИ

Не хочу принижать достоинства двух первых игр серии, однако лишь третью можно будет назвать доведенной до ума. Как известно, оригинальная Onimusha изначально готовилась для PS one и была готова наполовину, когда ее пришлось срочно переносить на PlayStation 2. Разработка сиквела также началась еще до появления точных технических характеристик консоли. Лишь после этого программисты полностью освоили архитектуру консоли и смогли сделать движок, позволяющий выводить полностью трехмерную графику почти того же качества, что и при использовании заранее отрендеренных фонов. Это не пустые слова – японская версия уже находится в продаже, и мы смогли лично оценить ее красоты.

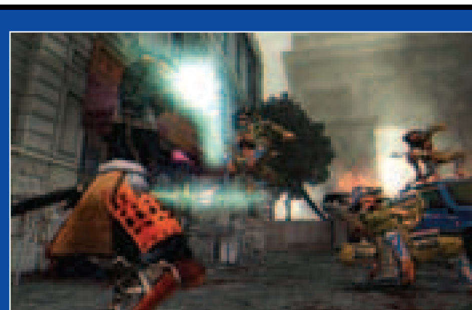
В Onimusha 3: Demon Siege исчезло и другое дурное наследие Resident Evil – излишне медленные бои. Теперь нас ожидает чуть ли не Devil May Cry, но с другой моделью прокачки и получения оружия, с традиционной для сериала магией и полным отсутствием платформенных элементов (герои вообще не умеют прыгать). Естественно, управлять перемещением нужно с помощью аналоговой рукоятки – как и в любом другом нормальном трехмерном боевике; модель, изобретенная в Resident Evil, более не применяется. Отличие от Devil May Cry или новой Castlevania заключается в сохранении статичной (вернее, жестко управляемой компьютером) камеры, всегда демонстрирующей правильный ракурс. Игра построена так, что геймеру никогда не потребуется осматриваться вокруг в поисках секретных предметов, нападающих сзади врагов или потайных дверей. Благодаря этому и увеличивается динамика прохождения, и создается эффект кинематографичности действия. Нет никаких «лишних» элементов геймплея, а сюжетные сценки плавно перетекают в игровой процесс и наоборот.

УСКОРЕННАЯ ПЕРЕМОТКА

Поначалу кажется, что бои в Onimusha 3 протекают в два раза быстрее, чем в старых играх серии. В какой-то степени это иллюзия, просто удобное управление позволяет легко ориентироваться в пространстве, а возросшее количество монстров заставляет чаще бить по кнопке атаки. Время от времени приходится пользоваться дальнобойным оружием (скорострельность и убойная сила у лука Саманоскэ ничуть не хуже, чем у автомата Жака), причем заботиться о боезапасе практически не приходится. Традиционно для серии присутствует и магия, она выдается практически в самом начале игры. Силы огня, ветра и молнии помогут истреблять врагов в массовом порядке и исключительно красиво. Не страдает от однообразия и обычное оружие, добывать его вы будете по мере прохож-

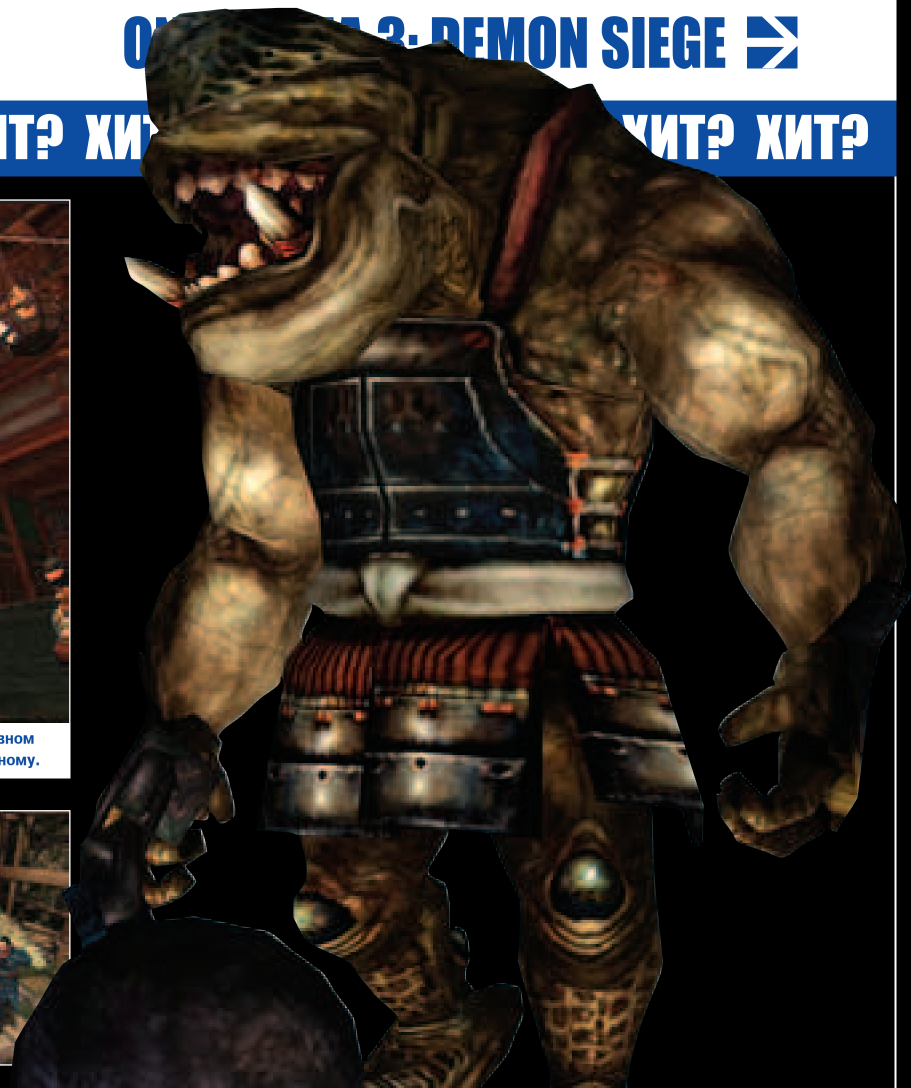
ПО ЭТУ СТОРОНУ АТЛАНТИКИ

Японцы уже давно привыкли к играм, действие которых происходит не у них на родине, а в США. И я говорю не о продукции западных разработчиков, достаточно вспомнить такие вещи, как Parasite Eve и Metal Gear Solid. Европа, а тем более Франция, гораздо реже мелькает в японских видеоиграх, что, между прочим, не может не обижать жителей нашей части света. Во всяком случае, французская пресса очень благосклонно восприняла рассматриваемый нами проект. Впрочем, уже есть хороший пример игры, оказывающейся при ближайшем рассмотрении очень похожей на Onimusha 3: Demon Siege – Sakura Taisen 3 для Dreamcast. Там Париж, атакованный демонами, также спасает бравый японец не без помощи местных жителей. Если же вспомнить игры и аниме с русскими мотивами (Breath of Fire: Dragon Quarter и Wolf's Rain соответственно), то можно сделать вывод: когда-нибудь в продаже появится игра, где в главной роли будут, скажем, участницы группы Тату. Заманчивая перспектива, не так ли?

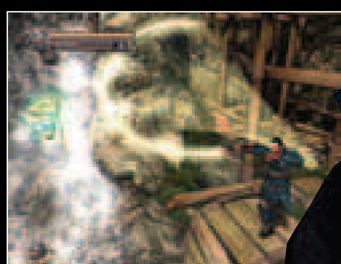




Враги окружают? Спасенья нет? Магия ветра поможет самураю! В противном случае придется позорно отступать и вынуждать демонов нападать по одному.



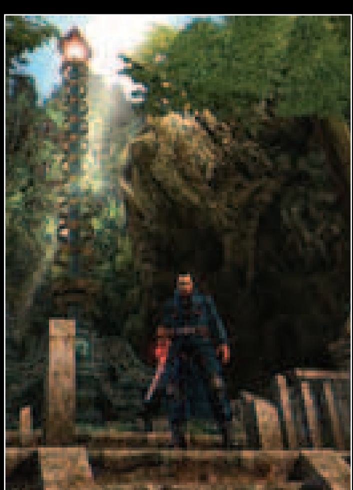




дения. Во время боя не стоит забывать о поглощении разноцветных шариков, вылетающих из убитых врагов, – это и условные очки опыта, и магическая энергия, и здоровье. К счастью, они исчезают за пределами экрана не так быстро, и это позволяет не слишком часто отвлекаться от экшна. Сотрудники нашей редакции высказали мнение, что в Onimusha 3 боев излишне много, из-за чего она превращается в «глупую долбилку», однако достаточно привести примеры вроде Nightshade или недавний Rise to Honour, чтобы переадресовать претензии. А повышенной аркадностью ни один приставочный боевик испортить нельзя.

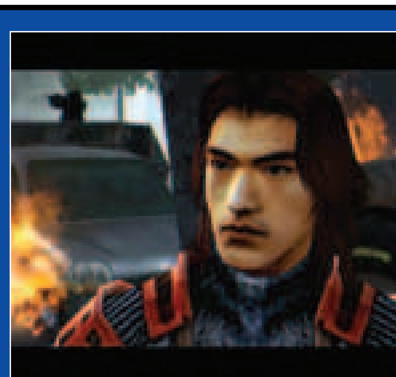
СОЛНЕЧНАЯ ФРАНЦИЯ

Вряд ли для кого-то будет секретом, что Жан Рено в игру был добавлен исключительно для того, чтобы сделать ее более привлекательной для западных геймеров. Дело в том, что в первых двух играх серии главный герой моделировался по образу и подобию популярных актеров. Это позволило сделать сериал Onimusha более кинематографичным и, в конечном счете, более популярным. Проблема в том, что только японцы могут узнать в лицо Такэси Канэсиро, для остальных это лишь обычная «выдуманная из головы» CG-модель. Жана Рено знают все. Из тех же соображений немалая часть событий игры имеет место в современном нам Париже. Триумфальная арка, как оказалось, прекрасно смотрится в окружении летающих демонов, а сцена с Саманоскэ, впервые в жизни увидевшим мобильный телефон, и вовсе заставляет прослезиться. Узнаваемыми нам кажутся и действия француза в средневековой Японии (очень просто представить себя на его месте и подумать, как бы стал там себя вести современный нам человек), а его беседы с прелестной феей столь же милы, сколь и нелепы. К слову, в своих интервью Кэйдзи Инафунэ сравнивает свое новое детище с фильмом «Последний самурай», популярность которого в США по большей части обеспечил Том Круз. Впрочем, он же заявляет, что Жан Рено в игре призван не только нравиться впечатлительным девочкам; просто ему дизайнеры спихнули все виды оружия, с которыми суровый самурай Саманоскэ смотрелся бы смешно. Одним выстрелом, как видите, убили сразу двух зайцев.



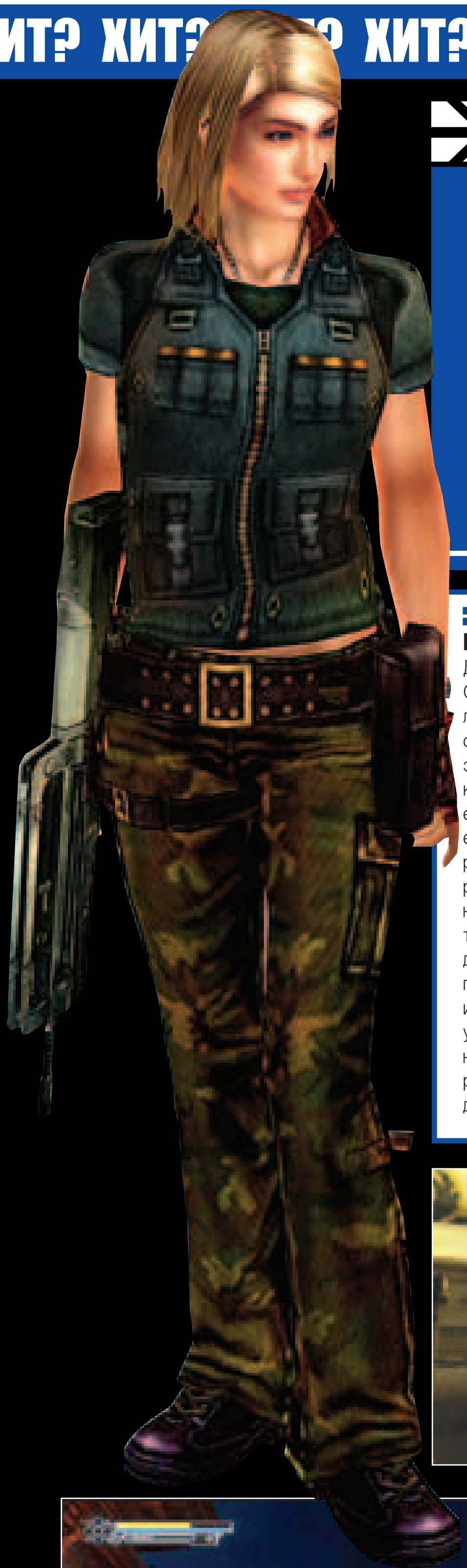
УЧИМ ИСТОРИЮ

Возможно, вы не знаете, но Саманоскэ Акэти, главный герой первой и третьей игр серии, является реальной исторической личностью. Он – племянник Мицухидэ Акэти, человека, который, собственно говоря, и убил Нобунагу Оду (ваш основной противник в Onimusha). Почему же в игре мы управляем не дядей Саманоскэ? Кэйдзи Инафунэ, продюсер Onimusha 3: Demon Siege, объясняет, что в таком случае дизайнеры и сценаристы потеряли бы свободу действий. Им нельзя было бы ни манипулировать обликом героя, ни придумывать для него «ненастоящие» возможности, ни отступать от событий, описанных в исторических источниках. Саманоскэ намного менее известен и теоретически мог являться таким же могучим воином, как и его знаменитый родственник.



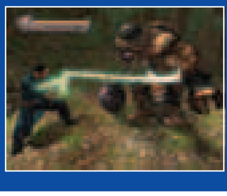

РАСКРОЙ ЗАГОВОР! УЗНАЙ ПРАВДУ!
BEYOND
GOOD & EVIL
ЗА ГРАНЬЮ ДОБРА И ЗЛА
UBISOFT
Бука

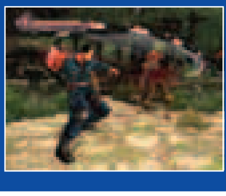
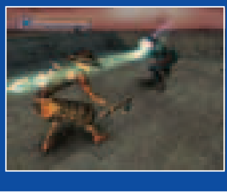
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ЛУЧШЕЕ ОРУЖИЕ – КНУТ

Играя за Жака, вы поначалу имеете на вооружении лишь автомат (бесконечный боезапас, стреляет очередями), однако после перемещения в 1582 год, получаете удобный, скажем так, кнут. Возможности его во многом повторяют таковые у меча Айви из Soul Calibur, и список атак отнюдь не ограничивается стандартными одиночными ударами и комбо. К примеру, зажав R1, вы можете хватать врагов, а затем над ними жестоко глумиться, в том числе и с помощью применения огнестрельного оружия или магии. Очень эффективно. Кроме того, с помощью кнута можно преодолевать некоторые преграды.



ВИРТУАЛЬНЫЕ ПРЕЛЕСТИ

Даже если забыть о вступительном CG-ролике, Onimusha 3 выглядит великолепно. Если ранее вас смутили скриншоты Onimusha Blade Warriors, забудьте об этом, здесь все куда красивее. Проблемы, однако, тоже есть. Движок великолепно справляется с панорамными видами, безупречно смотрятся магические атаки, расшвыривающие врагов налево и направо, горящие городские кварталы Парижа и сумрачные японские деревушки. Однако стоит камере приблизиться к героям чуть ближе, и начинают вылезать огрехи. Так, в уже упоминавшейся сцене с Саманоскэ и мобильным телефоном хорошо заметно несовершенство модели последнего. У второстепенных героев слишком часто руки и ноги состоят из чересчур малого числа полигонов. Впрочем, не стоит сильно критиковать игру, тут проблема скорее в том, что технические возможности PlayStation 2, равно как и других консолей текущего поколения, не беспредельны.

ИЕРОГЛИФЫ СКРЫВАЮТ ИСТИНУ

К сожалению, полностью оценить игру можно будет только после прохождения англоязычной версии. Оценить сюжет (а он здесь играет очень большую роль) пока нельзя никак – даже с учетом того, что часть диалогов идет на французском. В немалой степени это относится и к процессу апгрейда оружия, головоломкам, поиску секретов (во время исследования японской версии мне попалось немало загадочных предметов). На первый взгляд нововведений не так уж и много и разобраться во всем можно без проблем, однако не рискну утверждать это наверняка. Кроме того, разработчики обещали добавить в американскую и европейскую локализации некие новые игровые режимы (скорее всего – просто дополнительные уровни сложности), подправить баланс (фактически – живучесть и силу атак монстров) и, возможно, какие-то бонусы. Но в любом случае можно уверенно заявить, что Onimusha 3: Demon Siege станет настоящим хитом безо всяких там знаков вопроса. Вопрос лишь в том, сможет ли она претендовать на звание игры года или же все-таки нет. ■



А ПРИЧЕМ ЗДЕСЬ BLADE WARRIORS?

Если вы гадаете, какое отношение проект Onimusha Blade Warriors имеет к вселенной Onimusha, и как ее события пересекаются с новейшим сиквелом, забудьте об этом, не ломайте голову. Дело в том, что Capcom позиционирует тот файтинг как игру для семейного отдыха – вроде Power Stone. Ее должен приобрести отец семейства, который любит после тяжелого трудового дня посидеть за консолью вместе со своими детьми, или же компания школьников, сбегающая с уроков ради того, чтобы оттянуться по полной программе с джойстиками в руках. Кроме того, многопользовательские игры вроде Blade Warriors, доступные даже для новичков, отлично помогают раскрутить основной бренд. С Onimusha 3 ее роднит разве что набор героев, и только.



После Onimusha 3 начинаешь понимать, какими должны быть жестокие видеоигры.



Локации здесь выглядят не хуже, чем во времена отрендеренных фонов.



Against Rome
ЗАВОЕВАНИЕ РИМА

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Majesco Games
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Terminal Reality ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2004 года

http://www.bloodrayne2.com/

BLOODRAYNE 2

BLOODRAYNE НА ШИРОКОМ ЭКРАНЕ

Дебют BloodRayne оказался настолько ярким, что игру заметили и в киноиндустрии. Компания Boll KG, возглавляемая небезызвестным Уве Боллом (Uwe Boll), намерена вложить 30 миллионов долларов в экранизацию приключений кровожадной красавицы. По словам Уве, его привлекла в первую очередь неоднозначность Рэйн. С одной стороны – враждебный людям вампир. С другой – спасительница мира. Съемки начнутся в этом году. Продюсером картины выступает Шон Уильямс (Shawn Williamson), участвовавший в экранизации Alone in the Dark. Недавно Boll KG выпустила еще одну ленту по мотивам известной игры – «Дом мертвых» (House of the Dead).

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
dla_pisem@hotbox.ru

Что такое Вечная Ночь? Что станет с человеческой цивилизацией, если пылающее солнечное око исчезнет с небосвода навсегда? Разгул преступности? Пожары? Хаос? Мародерство? Скачок цен на электричество? Все это мелочи!

С Вечной Ночью придет царство вампиров. Кровососущие твари смогут кормиться круглосуточно, ибо сами понятия «рассвет» и «закат» перестанут существовать! Простые смертные превратятся в наполненный пьянящей кровью скот, живущий и умирающий с единственной целью – кормить своих острозубых хозяев. Если судьба грешной планеты вам не безразлична, если вам не безразлична ваша собственная судьба, заклинаю – готовьтесь! Закупайте мощные видеокарты или современные игровые консоли. Без вашей помощи Рэйн (Rayne) не справиться со своим демоническим отцом, задумавшим навсегда погрузить человечество во тьму, дать неограниченную власть вампирам.

100 СПОСОБОВ ПРИГОТОВИТЬ РАГУ

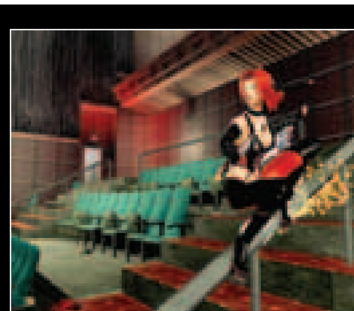
На всякий случай: я пребываю в здравом уме и трезвой памяти. А вышеописанный апокалипсис вознамерились реализовать кудесники из Terminal Reality во второй части своей кровавой, динамичной, зрелищной и заводной (во многом благодаря милой главной героине) игры BloodRayne. Нацисты и Германия в прошлом. Абсолютное зло выплескивается на улицы современных нам городов. На спасение Земли от своего безумного родителя и кучки его внебрачных детишек Рэйн отводится 10 актов, обновленный графический движок Infernal Engine, комплект свежих акробатических трюков и весь спектр достижений технологий motion capture.

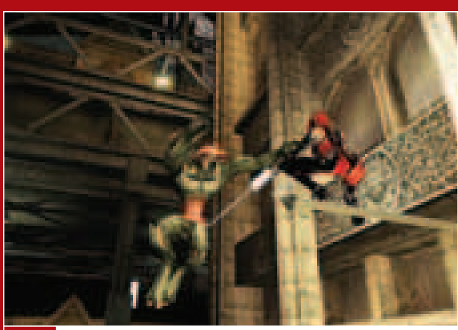
Пока конкурирующие фирмы мудрят с новациями и инновациями, Terminal Reality движется путем наименьшего сопротивления. И правильно делает! Разработчики решили лишь насытить игровой процесс и графику новыми занимательными деталями, оставляя неизменной основу. Хотите конкретики? Нет ничего проще! Признайтесь, вам нравилось шинковать противников на кровавые ошметки смертоносными лезвиями, наслаждаясь при этом модным slow-motion? Тем же самым мы займемся в BloodRayne 2! Только список комбинаций ударов солидно прибавит в размере – аж до 30 штук. Теперь Рэйн располагает специальными верхними, средними и нижними атаками. При этом удары разнятся в зависимости от того, просто ли вы машете ручками и ножками в пространстве или сфокусировались (вероятно, с помощью специальной клавиши) на конкретном супостате.

КРОВЬ, ВАМПИРЫ, ШЕСТЬ СТВОЛОВ

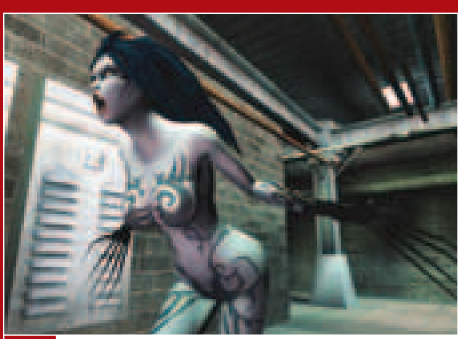
ХОРОШО СМЕЕТСЯ ТОТ, КТО СТРЕЛЯЕТ ПЕРВЫМ

За повышением квалификации в боевых искусствах Кровавая Рэйн не забыла и о стрельбе. В распоряжении игрока окажется 6 видов огнестрельного оружия, каждый из которых можно еще усовершенствовать. Правда, во второй части игры разработчики решили отказаться от патронов. Каким-то неведомым образом в качестве боеприпасов Рэйн использует выпитую кровь противников… Вот только как эта сомнительная новация скажется на игровом балансе?

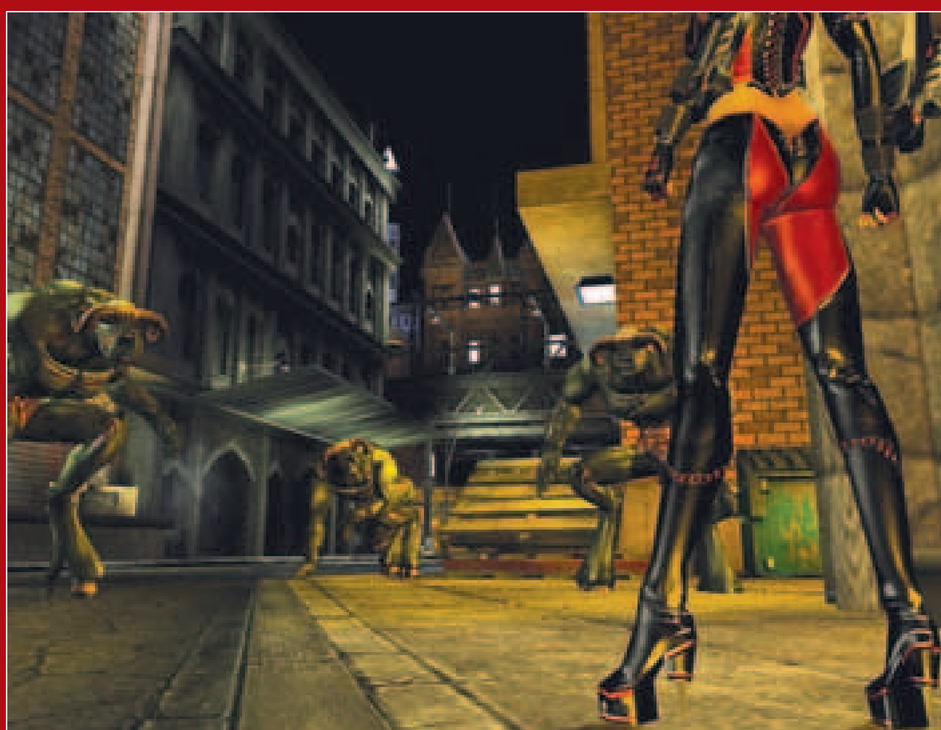




Победа над боссом даст новые приемы… Эй, перестань таращиться на ее зад!



Воплощение вселенской несправедливости: и лицо, и фигура, но… истеричка.



Девушка с аппетитной попкой и в туфлях на высоких каблуках решила немного подраться? Нет, это не Dead or Alive, хотя, безусловно, обе игры апеллируют к одним и тем же чувствам геймеров.

Отдельно от 30 комбо в боевом арсенале красавицы числятся 12 горячих терпких поцелуев. Иными словами, 12 хитрых трюков, с помощью которых Рэйн нежно присасывается к своим жертвам, дабы избавить последних от излишков крови. Однако это цветочки. Ягодки кроются в окружающих героиню предметах. Наш очаровательный упырь научилась цепляться ножками за трубы и эффектно кататься по перилам так, что Леголас от зависти свой лук слопает. А когда увидит, как Рэйн умеет обращаться с гарпуном, просто удавится! Отныне дружелюбная стальная штуковина служит не только для подтаскивания недругов на расстояние поцелуя. «Загарпуненного» негодяя игрок сможет от души поколотить об стены, после чего выкинуть в какое-нибудь негостеприимное место, откуда вражина нескоро выберется. Аналогичным образом гарпун взаимодействует с интерактивным окружением. Помните, как возможность телекинезом насаживать противников на шипы здорово разнообразила геймплей в Legacy of Kain: Defiance? Подобного эффекта мы вправе ожидать и здесь: куда как забавней не просто кромсать гадов на окорочка, но и заваливать их всяким тяжелым мусором.

ЖЕНЩИНА – КАК ВИНО, С ГОДАМИ ХОРОШЕЕТ

В то время как анимация для BloodRayne создавалась вручную, в сиквеле все описанное действо разворачивается с использованием motion capture. Что, нет, вы скажите, что может быть прекрасней грациозного женского тела в обтягивающем экстравагантном наряде, двигающегося нереально правдоподобно (пардон за каламбур)? Да еще когда глянцевые элементы далеко не монашеской одежды аппетитно поблескивают в лучах света, а по земле и стенам мечутся изящные тени. Рэйн не миновала участи быть динамически освещенной и полигонально насыщенной. Для построения главной героини в BloodRayne 2 создатели потратили на 1000 полигонов больше, чем в оригинальной игре. Окружающий урбанистический мир, в свою очередь, наполнился множеством интерактивных элементов. Разработчики также обмолвились о реалистичной физической модели («lifelike physics» по их собственному выражению).

МИССИЯ – НЕ НАПОРТАЧИТЬ!

Несмотря на кажущуюся безоблачность и перспективность BloodRayne 2, перед Terminal Reality стоит сложная задача: не напортачить. Вышедшая два года назад оригинальная игра была радушно принята игровой общественностью во многом благодаря своей свежести и оригинальности. Сиквел такого преимущества лишен. Он вынужден покорять сердца лишь безумно интересным игровым процессом, сногсшибательной графикой и захватывающей историей. На словах и скриншотах BloodRayne 2 всем этим располагает. Реальное же положение вещей узнаем не раньше, чем тепленький диск попадет в наши алчные, загребущие лапки. ■

ОЧАРОВАТЕЛЬНЫЙ УПЫРЬ НАУЧИЛАСЬ ЦЕПЛЯТЬСЯ НОЖКАМИ ЗА ТРУБЫ И ЭФФЕКТНО КАТАТЬСЯ ПО ПЕРИЛАМ ТАК, ЧТО ЛЕГОЛАС ОТ ЗАВИСТИ СВОЙ ЛУК СЛОПАЕТ.

ТО ЛИ ДЕВОЧКА, ТО ЛИ ВИДЕНЬЕ

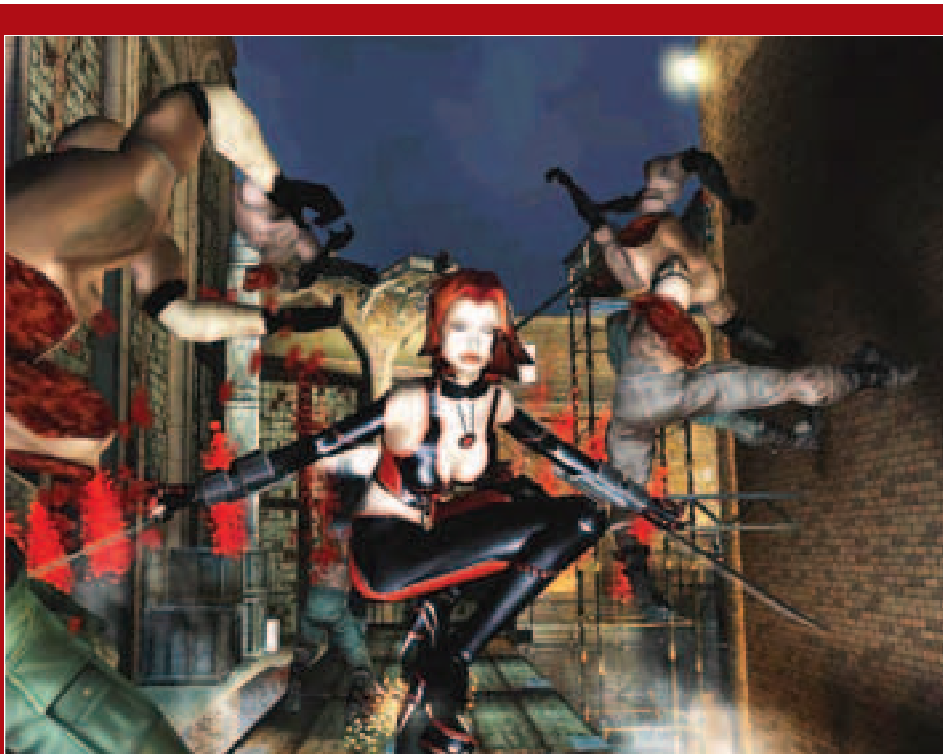
НОВЫЙ ЭТАЛОН ВИРТУАЛЬНОЙ ЖЕНСТВЕННОСТИ?

Слева – Рэйн из первой части BloodRayne. Справа – из второй. А теперь давайте сходу определим, куда пошла дополнительная тысяча полигонов. Первое, что привлекает внимание, – это, безусловно,.. глаза! И лицо в целом. Его черты теперь более выразительны и симпатичны. Ну, и потом нельзя не заметить аппетитно увеличившиеся бедра, слегка (на размер, не более) подросшую грудь. За прошедшие два года Рэйн явно не изнуряла себя диетами.

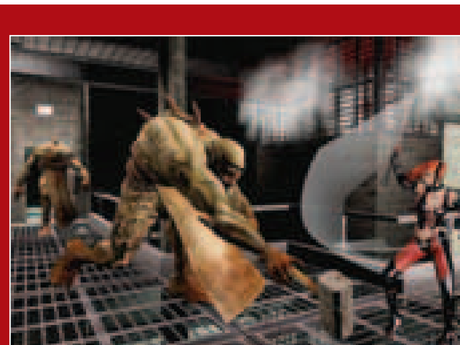




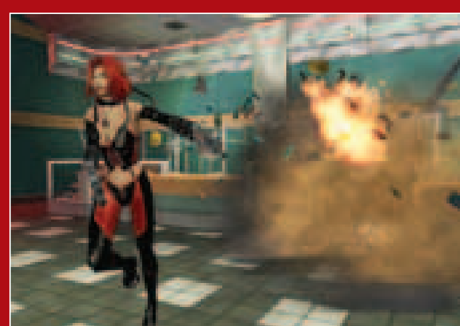




Для приготовления мясного рагу нам понадобится: негодяи обыкновенные – 4 штуки; обоюдоострые лезвия – 2 штуки; огненно-рыжая сексапильная полувампирша – 1 штука. Подавать с кровью и красным вином.



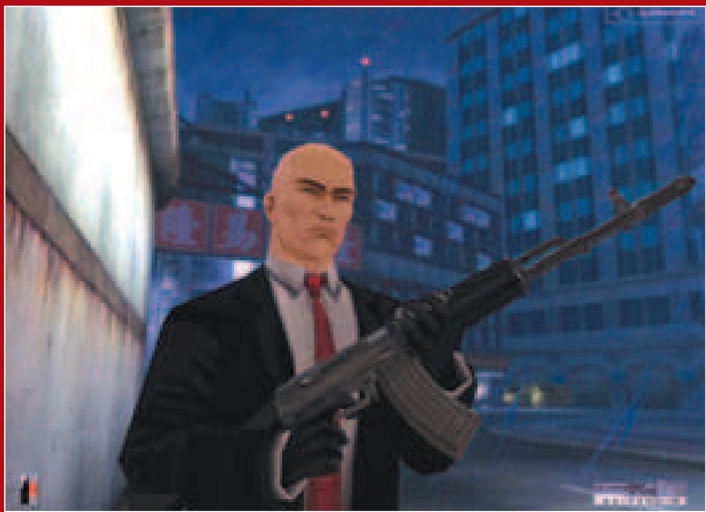
Пышности прибавили не только формы Рэйн. Существенно подросли и противники.



«Lifelike physics» в действии. Обратите внимание на разлетающиеся частицы.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** IO Interactive ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 20 апреля 2004 года

http://www.hitmancontracts.com/





HITMAN: CONTRACTS

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shadworld@hotmail.com

Не двигайтесь. Медленно поднимите взгляд и внимательно посмотрите вокруг. Все в порядке? Или алая капля прицела уже жадно скользит по стене, готовая указать цель стремительной свинцовой смерти? Ведь 47-ой вернулся... Может, сейчас, когда вы читаете эти строки, ваш сосед свирепо набрасывает удавку на горло очередной жертвы.

SIGNED IN BLOOD

«Отмеченный кровью» – этот распространившийся в западной прессе слоган наиболее точно отражает концепцию новой игры о хладнокровном наемном убийце. IO Interactive, вероятно, сочла первые две части «Хитмана» слишком веселыми, легкомысленными и жизнерадостными. Hitman: Contracts погружает нас в темный, кровавый, преступный мир, атмосферу психологически тяжелую и угнетающую. Даже сейчас, накануне релиза, разработчики свято хранят молчание о сюжетной подоплеке. Однако известно, что сценаристы поставили себе целью плотнее познакомить нас с внутренним миром 47-го, его страхами, мечтами и надеждами. Достигается сия достойная цель как техническими, так и режиссерскими ходами. К последним относятся сны. Не только Максу и маленькой Коноко снятся интерактивные кошмары...

Воплощать на экране тихие ночные улицы и залитые кровью цеха мясокомбината (и куда только не закинет судьба-злодейка) будет совершенно новый графический движок. От первых двух игр, построенных на разных модификациях одного и того же ядра, Hitman: Contracts отличается многократно увеличенной детализацией и впечатляющей интерактивностью. Последняя, кстати, несет не только эстетическую, но и немалую практическую нагрузку. Следуя примеру старшего товарища, известного нам как Сэм Фишер, 47-ой научился-таки разбивать лампочки. Погруженный во мрак неприятель теряет пространственную ориентацию и, конечно, покой.

Вместе с графикой к новой планке качества тянется AI. После весьма достойного искусственного интеллекта Freedom Fighters мы имеем все основания верить в успех и с Hitman: Contracts. Отныне местным секьюрити для беспокойства хватает одной лишь вашей тени или подозрительного шороха.

КАКИМ ТЫ БЫЛ, ТАКИМ ТЫ И ОСТАЛСЯ?

Третьим быть трудно. С одной стороны, нужно сохранить атмосферу сериала, с другой, предложить достаточно свежих идей, не реализованных предшественниками. Насколько справились с непростой задачей таланты из IO, в одном из ближайших номеров покажет рецензия. Пока лишь отметим, что принципов геймплея модернизация не коснулась. Богатый арсенал огнестрельного и бесшумного вооружения все также стоит на страже stealth-действий. ■

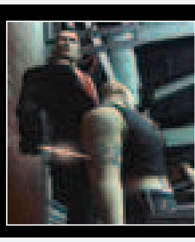
ОРУДИЯ ТРУДА

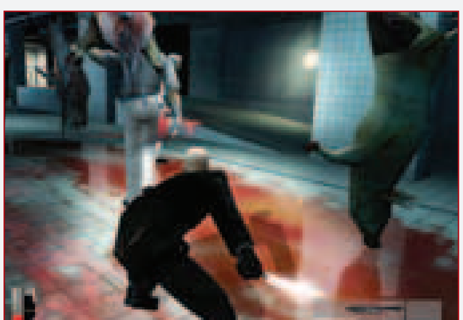
В Hitman: Contracts способы убийства по-прежнему делятся на огнестрельные и контактные. Арсенал первых пополнился парой золотых пистолетов с большой отдачей и убойной мощью Gold Deagle и классикой — AK-74. Во второй группе к струне добавилась лопатка и, хит сезона, металлический мясницкий крюк.

АПОЛОГИЯ УБИЙЦЫ-ПУТЕШЕСТВЕННИКА

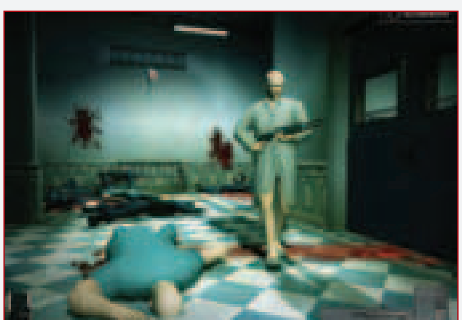
EVERYWHERE, AND BEFORE EVERYTHING, IN MIND IS DEATH

Сеять смерть на одном месте скучно. Еще скучнее становится, когда все мертвы и убивать больше некого. Поэтому 47-ой очень любит путешествовать. Злоключения третьей части начинаются в Париже. Также лысый киллер нанесет визит вежливости на бойню в Румынии и не обойдет вниманием Россию. Побывав в Санкт-Петербурге и оценив зверства местных милиционеров, 47-ой решил отправиться в Сибирь, на оружейную фабрику. Видимо, там еще что-то осталось...





Бойня — мрачнейшая локация. Главное не подскользнуться на лужах крови.



Они смеялись над моей прической! Но хорошо смеется тот, кто стреляет первым.



Новинка третьей части — мясницкий крюк. Неэстетично? Зато эффективно!

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/RPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: snowball.ru/«1С» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен ■ РАЗРАБОТЧИК: RebelMind ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2004 года

http://spacehack.rebelmind.com



Несложно заметить, что характеристики героя практически не отличаются от параметров персонажа в Diablo. Только ману поменяли на энергию.



Чужих надо давить в зародыше. Правда, за это нечистоплотное занятие полагается только моральное удовлетворение – экспы, к сожалению, не дают.







МЕРКУРИЙ-8 (SPACE HACK)

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

Этот материал обязан был попасть в рубрику «Демо-тест». Но свежую альфа-версию «Меркурия-8» разработчики запретили кому-либо давать. Чего они боятся, я не понимаю – младенец жив-здоров и необычайно энергичен, – однако пришлось довольствоваться лишь новой информацией и скриншотами. Хотя краем глаза в студии «Сноуболл» удалось полюбоваться «живым» игровым процессом.

Создатели «Меркурия-8» беззастенчиво, со священной верой в великие идеалы, воспроизводят в своем творении геймплей Diablo. Назвать этот поступок гадким деянием не поворачивается язык. Много ли вы видели классных подражателей культового проекта за исключением свеженького «Князя тьмы»? То-то и оно...

Единственное, чем отличается «Меркурий-8» от своего персонального кумира, – это сеттингом. Забудьте о фэнтези – впереди вас ждет суровое космическое будущее. Прелюбопытнейший факт: сюжет локализации, скорее всего, будет сильно отличаться от зарубежного оригинала. Сотрудники snowball.ru сейчас заняты составлением новой истории, свободной от логических нестыковок.

Испытываете сочувствие к униженным и оскорбленным? Обратите внимание на Волка – ветерана космических перелетов, незаслуженно осужденного и сосланного на борту корабля «Меркурий-8» в далекую колонию. Правда, Волк в сострадании не нуждается. Когда громадную посудину оккупируют инопланетные формы жизни, именно он выступит главным действующим лицом в борьбе против пришельцев.

Сражаться на первых порах, несмотря на научно-фантастическую завязку, придется мечами, двуручными секирами или с помощью дистанционного оружия (луки, арбалеты). Правда, совсем скоро при прокаченном «интеллекте» станут доступны технологичные средства убийства – плазменные, магнитные и замораживающие винтовки и пистолеты. А также разные примочки типа голограммных проекторов, заставляющих монстров атаковать иллюзорные копии персонажа. Нет магии? Зато есть лучшие достижения научно-технического прогресса.

Геймплей прост и проверен временем: нацепляем самые крутые вещички, которые можем позволить по деньгам и характеристикам, берем нехитрый квест (немногочисленных NPC толком разговорить не удастся) и отправляемся на забой монстров и поиск новых убершмоток. Ваши глаза при этом получат приятную нагрузку. Модифицированный трехмерный движок от игры Grom выдает неплохую картинку и умело работает с прозрачностью объектов. В статике анимация персонажей смотрится прилично (герой дышит, помахивает секирой), однако в движении, прямо скажем, не блещет. Но не забывайте про статус альфа-версии.

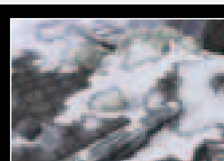
В общем, ценителям крепких мясных зарубок имеет смысл сделать пометку в своем календаре – не каждый день нас посещают такие живчики! ■

ВРАГ МОЙ

Зуб на главгероя точат представители аж трех инопланетных миров. По внешнему виду они напоминают: насекомых, рептилий и биомеханических существ. А по умственному развитию чужие делятся на четыре вида: диких зверей, полуразумных и разумных созданий и правителей-боссов. Бойтесь последних!

СРЕДА ОБИТАНИЯ

ЗДЕСЬ МЫ БУДЕМ ЖИТЬ... И УМИРАТЬ



«Меркурий-8» представляет собой гигантский космический корабль, разделенный на несколько огромных отсеков, воссоздающих различные климатические условия Земли. Люди – не бревна, а потому мысль о том, что «естественная среда обитания» поможет пережить психологический стресс от долгого полета, вполне логична. Всего в игре будет пять видов таких отсеков: зеленые и технические биосферы, биосферы-болота, биосферы-пустыни и, наконец, биосферы-ледники.








RevistroniC
Interactive


THE WESTERNER
ФЕНИМОР ФИЛЛМОР
Приключения на Диком Западе

КРАСНЫЕ НАСТУПАЮТ!

МОР. УТОПИЯ

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/adventure ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** «Бука»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ice-Pick Lodge ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2004 года

http://www.ice-pick.com

РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD
shadworld@hotmail.com

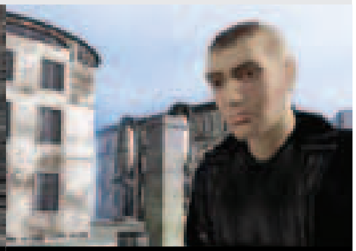
Что может собрать в одном странном городе бакалавра медицинских наук, следовательницу-инквизитора с явно садистскими наклонностями, бывалого армейского командира, слегка тронутую маленькую девочку и хирурга-самоучку с задатками патологоанатома? Только Мор и воспаленная фантазия коллектива Ice-Pick Lodge.

В недрах этой отечественной студии куется что-то действительно непонятное, слегка безумное, по духу напоминающее S.T.A.L.K.E.R. По духу, но не по жанру. Как вы смотрите на смесь RPG, квеста и экшна от первого лица? Безбашенный коктейль носит название «Мор. Утопия» и глазами разных героев показывает нам историю таинственного города, вымирающего от страшной болезни. В зависимости от выбранного персонажа, игрок преследует разные цели. Например, военный должен насмотреться творящихся вокруг ужасов и решить, стереть городок с лица земли или пущай еще поживет. Медика, в свою очередь, интересует природа возникновения эпидемии. Изюм здесь в том, что финал игры нелинеен, нам действительно позволят принимать влияющие на ход событий решения. И не забудьте о replayability, ведь игру можно будет пройти не раз и даже не два.

Поскольку общение с местными обитателями занимает далеко не последнее место, Ice-Pick Lodge особое внимание уделила лицевой анимации. Разработчиками используется технология LifeStudio:HEAD производства LifeMode Interactive. Что выйдет из всей этой затеи с жанровыми экспериментами, сказать пока трудно. С другой стороны, кто не рискует – тот не пьет... ■



С детализацией крупных объектов наблюдаются проблемы.



Разработчики ищут аниматора. Обращайтесь на сайт.



Успеют ли разработчики довести до ума графику? Сейчас проект рискует скончаться от полигональной недостаточности...

SOLE PREDATOR

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Appaloosa
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

http://www.appaloosacorp.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

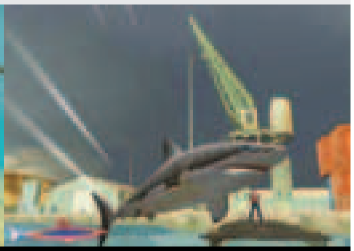
Команда Appaloosa известна многим поклонникам видеоигр своим сериалом Ecco the Dolphin. Игры о приключениях дельфина Экко пользовались немалой популярностью во времена Sega MegaDrive и даже спустя много лет появились на Dreamcast и PlayStation 2. Но теперь Appaloosa решила распрощаться с миролюбивым млекопитающим.

В центре нового проекта Sole Predator – уже не дельфин, а самая настоящая акула, жестокий хищник, отнюдь не расположенный спасать мир. Зубастое чудище страдает от неких низкочастотных волн, распространяемых по дну океана, и это делает его еще более агрессивным и кровожадным. Поиски источника этих волн и станут, по-видимому, основной целью SP, хотя на данный момент об игре известно не много. В распоряжении акулы едва ли не целый океан, так что вряд ли дело ограничится коротким заплывом на пару километров – хищнице придется преодолеть не меньше подводных километров, чем в свое время Экко. Так как акула сильнее и значительно кровожаднее дельфина, игровой процесс будет ориентирован на action – большинство обитателей океана рассматриваются нашим «героем» как потенциальный обед, либо как враг, которого надо уничтожить.

Чего мы в полном праве ожидать от Sole Predator – так это по-настоящему красивой графики. Appaloosa однажды уже создала удивительно красивый подводный мир, теперь самое время повторить этот подвиг. Единственная на сегодняшний день проблема SP – отсутствие издателя и, как следствие, неопределенная дата выхода. ■



Горе тому двуногому, который не уберегся от акульих зубов.



Некоторые кадры словно взяты из знаменитых «Челюстей».



Большую часть времени акула проводит под водой, охотясь на других обитателей океана, неосторожно оказавшихся на ее пути.

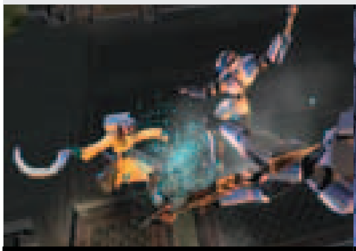
THE RED STAR

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Acclaim ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Acclaim Austin Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

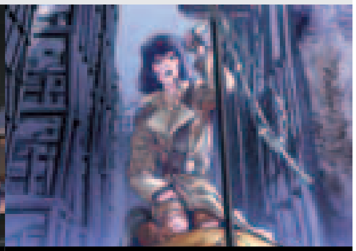
http://www.acclaim.com

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Комикс Кристиана Госсетта, повествующий о борьбе войск специального назначения Объединенных Республик Красной Звезды с дикими восточными племенами магов-кочевников, – убедительный, графически изысканный образчик военной хроники параллельного мира, где коммунистический строй переплетается с техномагией. Одноименный шутер от Acclaim – неожиданный для западного разработчика реверанс в сторону команды Treasure, культовых проектов Ikaruga и Contra. Еще вчера они клепали Turok: Evolution, а сегодня выверяют баланс в самом «японском» из американских beat'em up'ов – переориентацию студии в Остине с навязших в зубах FPS на концептуально более свежие игры можно только приветствовать. Аналогов Contra на современных консолях считай, что и нет, и создатели The Red Star намерены всерьез потягаться с авторами Neo Contra за лидерство в жанре. Смесь beat'em up и шутера позволяет двум игрокам сеять разрушения среди сонмов врагов, пользуясь как холодным, так и огнестрельным (энергетическим) оружием. В финальной игре ожидаются три главных героя-спецназовца с различными характеристиками, пока мы видели только здоровяка Кьюзо (Kyuzo) и юркую Макиту (Makita). К вашим услугам острая секира для ближнего боя и лучемет, оба вида оружия предполагают ряд обычных приемов, спецатаки и так называемые заклинания Протокола – мощные магические удары, доступные при апгрейде после удачного завершения уровня. Впечатляет и техника «жонглирования» врагами, в котором могут участвовать оба игрока. ■



«Холодное» оружие Макиты – серп и молот за спиной.



Экшн перебивают иллюстрированные сюжетные вставки.



Кьюзо предпочитает идти напролом, врукопашную, в то время как Макита прикрывает силача меткими очередями из бластеров.

RED NINJA: END OF HONOR

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** VU Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Tranji ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2004 года

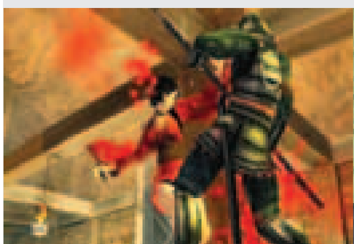
http://www.vugames.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

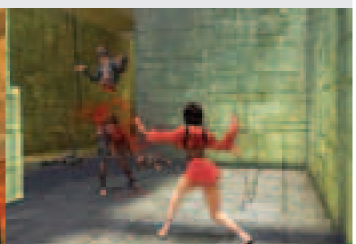
Игры с ниндзя в главной роли сегодня перестали быть редкостью. Модные боевики вроде Shinobi, Nightshade и Tenchu, каждый по-своему, позволяют нам выступить в роли очередного воина тени, целью которого, как правило, становится борьба с демонами и тому подобными представителями темных сил, либо месть за чью-либо безвременную кончину.

Проект Red Ninja: End of Honor, разрабатываемый командой Tranji, вряд ли станет исключением. Его героиня – довольно хрупкая на вид девушка по имени Kurenai, одетая в чрезвычайно коротенькое красное платьице. Никаких вам шарфов и прочих модных прикидов. Целью девицы является месть за смерть отца, погибшего в междоусобной войне, и для ее достижения она готова немало потрудиться.

В арсенале юной особы имеется довольно хитрое и в прямом смысле слова гибкое оружие под названием Tetsugen. Хитрость заключается в его повышенной универсальности – с помощью Tetsugen можно не только нарезать противника на мелкие кубики, но и добраться до каких-либо труднодоступных мест. Кроме того, к Tetsugen можно присоединять новые детали, которые существенно расширяют его функции. Естественно, что одного только оружия будет недостаточно, чтобы преодолеть все трудности, – понадобится также изрядная смекалка и предельная осторожность. Противники в Red Ninja достаточно умны, и чтобы одолеть их, нередко придется идти на различные хитрости. Графически игра выглядит вполне прилично, хотя кое-какие доработки движку не помешают. ■



По степени жестокости игра занимает первые позиции.



Один ловкий удар – и противник рассечен на две половины.



Это вовсе не дружеские объятия! Охранник потерял бдительность и был немедленно застигнут врасплох. Живым он вряд ли уйдет.

SPY FICTION

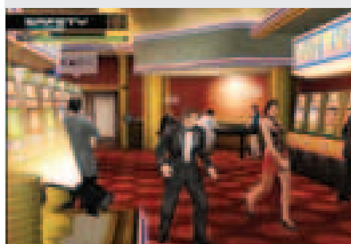
■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sammy ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Access Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2004 года

www.sammystudios.com

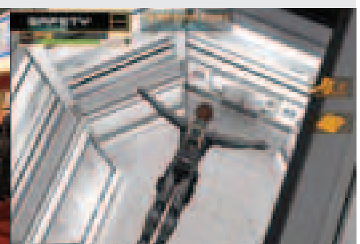
КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Когда за работу над клоном Metal Gear Solid берется малоизвестная команда, не стоит сразу же готовиться к худшему. Splinter Cell доказал, что обновить геймплей хита от Konami можно, претензии были лишь к сюжету и дизайну. В создании же Spy Fiction участвуют видные люди из аниме-индустрии.

Сюжет, правда, достаточно банален: террористы угрожают всему миру смертельным вирусом, а одинокий оперативник должен проникнуть в секретную лабораторию и добыть нужную информацию. Прямо Mission: Impossible какой-то! Все удачные наработки stealth-шутеров прошлых лет присутствуют: главный герой карабкается по карнизам, прячется от камер наблюдения, висит на потолке и легко нейтрализует самые сложные охранные системы. В этом ему очень помогает совершенный камуфляжный костюм, дарующий ограниченную невидимость и не только. К примеру, сфотографировав исподтишка вражеского солдата, получите возможность временно «натянуть» на себя его облик, а затем пройтись прямо на глазах у врагов. Если те не заметят в вашем поведении ничего необычного, вполне способны и пропустить. Обмануть технику призваны разнообразные гаджеты – в традициях игр о Джеймсе Бонде, а живых врагов можно брать в заложники – как в Metal Gear Solid. Что касается качества графики, то она, по-видимому, не будет уступать лучшим образцам шпионских боевиков. Ждем-с. ■



Умение маскироваться жизненно важно для агента.



Заимствований из Mission: Impossible здесь очень много.



Дизайн героев – одно из очевидных достоинств игры. Если бы не вторичность концепции, она могла бы претендовать на статус хита.

BREAKDOWN

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox ■ **ЖАНР:** action/adventure ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Namco ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** июнь 2004 года

http://www.namco.com

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
Chaosman@yandex.ru

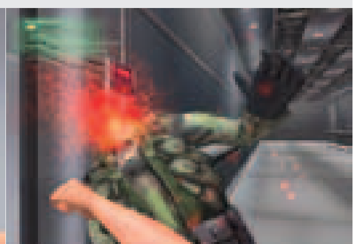
Похоже, ребятам из Namco не дают покоя лавры прошлогодней Metroid Prime – по крайней мере, именно такие мысли приходят в голову после первого знакомства с новым проектом Breakdown, который разрабатывается этой японской компанией эксклюзивно для Xbox.

Завязка Breakdown особой оригинальностью не отличается. Вам отведена роль некоего Дерека Коула (Derek Cole), загадочного типа, проснувшегося в один не очень прекрасный день в непонятной лаборатории и вдобавок страдающего амнезией. Лаборатория неожиданно была атакована группой наемников, и главный герой уже совсем собрался отправиться в мир иной, но в самый последний момент его спасла таинственная особа по имени Алекс (Alex), самым грубым образом разделавшаяся с нападавшими. В дальнейшем Алекс станет для Дерека кем-то вроде проводника и советчика, а заодно и единственным человеком, который хоть что-то знает о его прошлом.

В Breakdown используется вид от первого лица, но это вовсе не означает, что игра относится к жанру First Person Shooter, как может показаться вначале. Как и в случае с упомянутым Metroid Prime, проект от Namco скорее можно назвать action/adventure, в котором примерно равные доли занимают потасовки с противниками, дотошное изучение довольно обширных уровней и общение с персонажами. Графически Breakdown смотрится на данный момент очень неплохо, чему способствуют детализированные модели персонажей, хорошая анимация и отличные спецэффекты, вполне достойные мощи Xbox. ■



Руки можно использовать не только во время драки.



Крови в Breakdown будет предостаточно – хватит всем.



Вид многих противников Дерека наводит на мысли о генетических экспериментах. Не зря события игры начинаются в лаборатории.

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

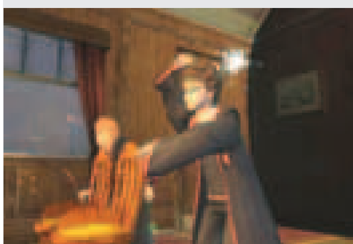
■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox, Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** adventure ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** EA Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** EA Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 28 мая 2004 года

http://eagames.com

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
Chaosman@yandex.ru

Поклонников Гарри Поттера по всему миру сегодня насчитываются сотни миллионов. И хотя далеко не все они являются поклонниками компьютерных и видеоигр, можно не сомневаться в том, что проект Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, над которым трудится EA Games, заранее обречен на внушительный успех.

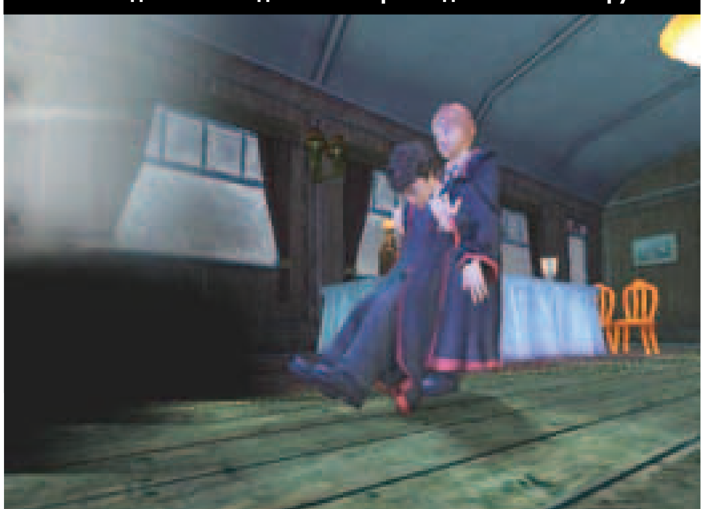
Сюжет игры, а также одноименной книги и еще не вышедшего фильма, вращается вокруг бегства из Азкабана (что-то вроде колонии строгого режима для волшебников) некоего Сириуса Блейка. Все считают его ближайшим помощником лорда Волдеморта и предателем, из-за которого погибли родители Гарри. Вполне естественно, что при таком раскладе исчезновение Блейка из тюрьмы не сулит мальчику ничего хорошего. Тем, кто уже знаком с творчеством Джоан Роулинг, главная интрига сценария давно известна; зато новичкам предстоит узнать много интересного. Игровой процесс Prisoner of Azkaban по сравнению с предыдущими частями не сильно изменится – та же перспектива от третьего лица, возможность исследовать запутанные уровни и возможность пользоваться волшебной палочкой, попутно разучивая все новые и новые заклинания. Существенным отличием Prisoner of Azkaban от предшественников станет возможность играть за ближайших друзей Поттера – Рона Уизли и Гермиону Грейнджер, способности которых, скорее всего, будут несколько отличаться от возможностей Гарри. Наконец, никуда не денутся полеты на метле и всенепременный квиддич. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban выйдет в мае практически на всех платформах, от PC до GBA. ■



Без дуэлей на волшебных палочках дело не обойдется.



Вся дружная компания в сборе – жди большой заварухи.



Рыжеволосому Рону на этот раз тоже придется попотеть – например, спасая потерявшего сознание приятеля от стражи Азкабана.

AREA 51

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox, PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** FPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Midway ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Inevitable Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

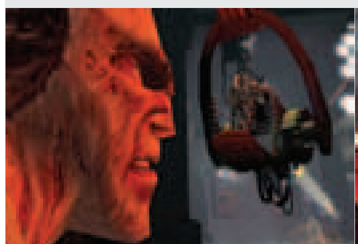
http://www.midway.com

ТИМУР АРХАНГЕЛЬСКИЙ
magitek@front.ru

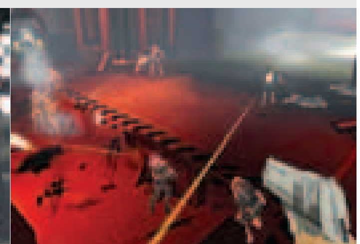
Гром, шквалистые ветры, огонь пожарищ – всего этого человек боялся и возводил загадочные капища, обожествляя неведомые стихии. Мифотворчество испокон веков прочно укоренялось в сознании людского племени. Вот и сегодня иду я по улице и вижу: у кого на рюкзаке значок с изображением гуманоида, кто-то звенит брелоком с летающей тарелочкой. Культ поклонения не изжить, только его предмет трансформируется во все более причудливые формы.

Нет, ну кто сегодня не надеется встретить зеленого человечка? Художественная литература, кинематограф и, конечно же, видеоигры усиленно подпитывают наше сознание, друзья! Возможно, момент столкновения двух цивилизаций уже не за горами. Еще старик Уэллс в «Войне миров» предопределил отношения инопланетян с землянами. Римейк старенькой Area 51 не стал исключением. Легендарная база, на которой развернется действие, стала очагом распространения неведомого доселе вируса, заразившего сотрудников. Бравый солдат Ethan Cole должен разгадать тайну происхождения заразы. Секретный комплекс предстанет огромным запутанным лабиринтом, кишащим кошмарными тварями и зомбированными экс-соратниками. Не надейтесь «проскочить» миссию, отстреляв вражин: придется попотеть, защищая определенные участки базы.

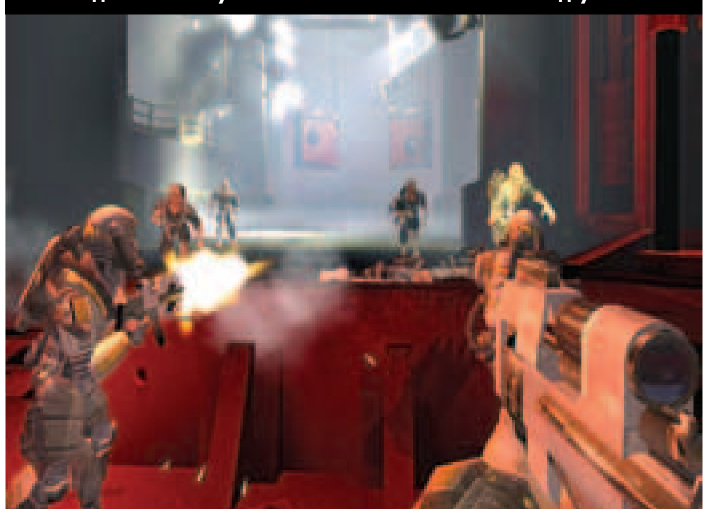
Вряд ли игру можно назвать FPS в классическом исполнении. И это не может не радовать – здесь вам найдутся и разминка для пальцев, и тренинг для серых клеточек! ■



Ну прям, как в песне: «Гоп-стоп, мы подошли из-за угла...».



И пускай перебьют друг друга! А если что – мы подсуетимся.



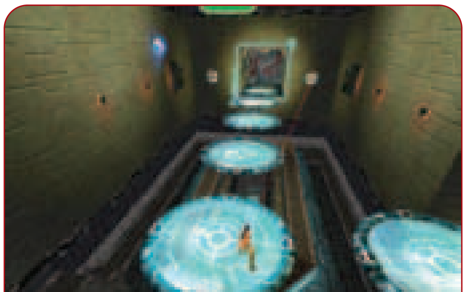
Не всегда придется сражаться в одиночку. Оставшиеся в живых сослуживцы готовы прийти к вам на помощь.

■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК: Zetha Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: апрель 2004 года

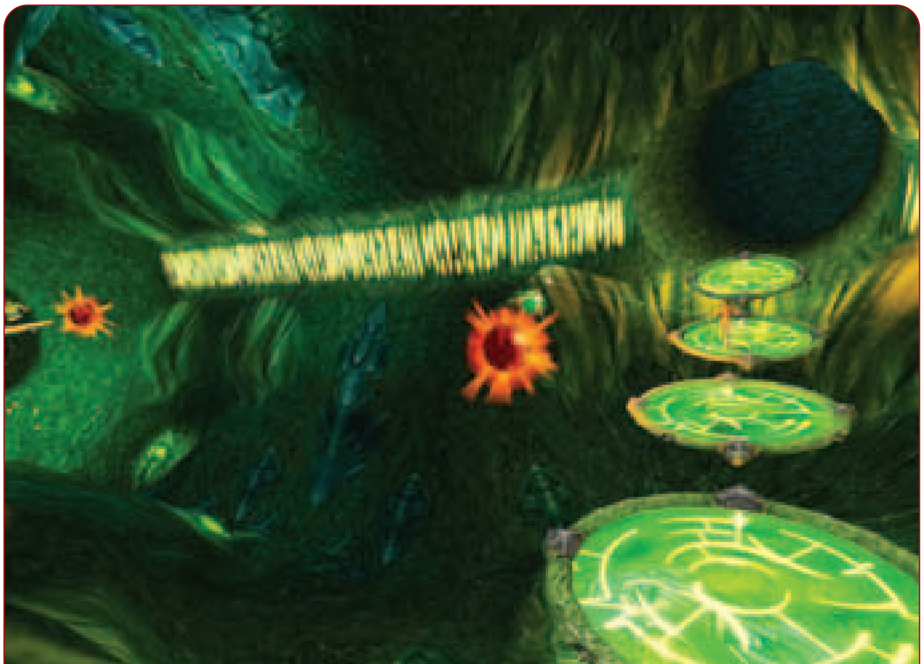
http://www.dronez.com/



Иногда поразить противника можно только с помощью удачного рикошета от стены.



Перед тем как пройти через эту дверь, необходимо отключить систему охраны.



Увернуться от таких огромных снарядов очень непросто. Тут приходится не только метко стрелять, но и ловко прыгать по висящим в воздухе платформам. Кстати, упасть с них невозможно.

КИБЕРZОНА

ПОПЫТКА НОМЕР ДВА

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

Термин «виртуальная реальность» прочно вошел в нашу жизнь. Мрачное будущее, в котором человечество живет под гнетом великой матрицы, – вот один из самых перспективных сюжетов для компьютерной игры. «КиберZона» относится именно к таким проектам, и в нем без труда угадываются классические черты, присущие жанру киберпанка.

Единственное, что отличает его от других подобных творений, – нестандартность воплощения. Скажите, много ли вам встречалось аркадных игр, действие которых происходило в мире, населенном злобными компьютерными программами и прочими вредоносными вирусами? Нет? Ну тогда настала пора взглянуть на виртуальную реальность изнутри.

Впервые «КиберZона» увидела свет еще в 2001 году. Тогда компания nVidia только начинала продвигать свой очередной графический ускоритель GeForce 3. И одной из первых технологических демок, призванных показать всю мощь этой платы, стала разработка студии Zetha Games. Понадобилось три долгих года, чтобы она превратилась в полноценную игру и попала на прилавки магазинов. К сожалению, визуальная привлекательность проекта уже не вызывает прежнего восхищения, но даже несмотря на солидный возраст его можно считать вполне жизнеспособным.

MATRIX HAS YOU

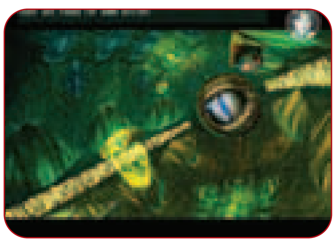
Действие «КиберZоны» происходит в недалеком будущем. Мир находится под властью искусственного интеллекта, которому чужды понятия жалости и сострадания. Люди подключены к единой системе, власть над которой принадлежит компьютерной программе. Немногие отключившиеся от великой и ужасной машины пытаются противостоять ей в мире реальном, взламывая и уничтожая созданные механическим разумом программы. А теперь попробуйте догадаться, кто главные персонажи игры. В лучших традициях жанра ими стали гениальный хакер Doku и хрупкая девушка со странным именем Eve Tharr. Да, все, о чем вы только что прочитали, очень напоминает знаменитую «Матрицу». Но на этом сходство «КиберZоны» с фильмом братьев Вачовски заканчивается, и начинается динамичное игровое действие, не имеющее ничего общего с миром культовой трилогии.

НЕЛЕГКИЙ ПУТЬ

В «КиберZоне» нет вездесущих агентов и стремительных погонь. Герои не обладают сверхчеловеческими способностями и им не под силу останавливать время. Все что требуется от вас – хорошая реакция и терпение. Без этих двух качеств успешно завершить игру будет очень непросто. Ознакомившись с бета-версией, ваш покорный слуга убедился в этом на собственном опыте. Сразу скажу, что мне так и не удалось пройти «КиберZону» от начала до конца, но даже несколько первых этапов впечатляют.

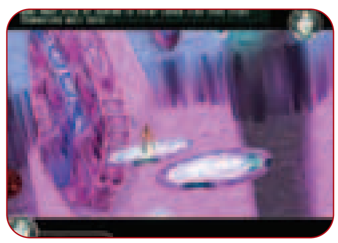
Геймплей прост и невероятно аддиктивен. Пожалуй, даже слишком. Впрочем, именно в этом и заключается главное достоинство проекта. От игрока требуется немного – бежать, стрелять и время от времени сражаться с боссами.

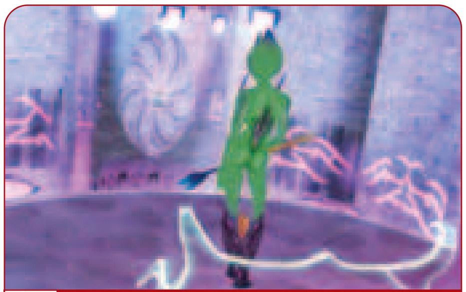
Кажущаяся заурядность игрового процесса скрывает в себе



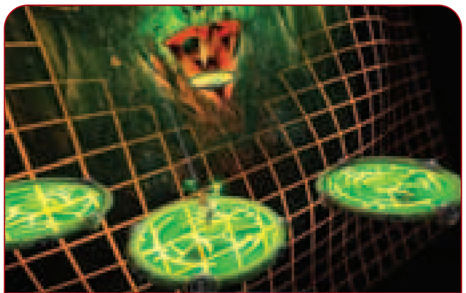








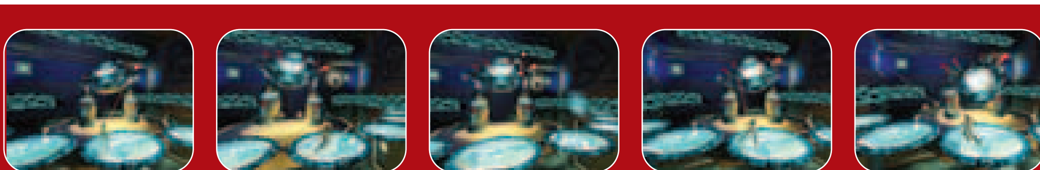
Вот так выглядит один из боссов игры. Знаете, со спины очень даже ничего.



Лезть в пасть этой змеи очень не хочется, но придется.



Назначение огромного красного глаза с когтями выяснить не удалось, но, очевидно, именно так выглядит всевидящее око главного компьютера. Ничего не скажешь, внушает!



Сражения с боссами реализованы в аркадном стиле. Даже самого большого робота можно быстро уничтожить, выводя его из строя по частям.

несколько подводных камней, обойти которые поначалу нелегко. Во-первых, главный герой обладает ограниченным количеством энергии, но, к счастью, может заряжаться практически в любой момент с помощью специальных устройств.

Во-вторых, во врагов очень сложно попасть. Они всячески пытаются уворачиваться от ваших выстрелов и, надо признать, делают это довольно успешно. Несколько раз я сталкивался с ситуацией, когда монстры откровенно раздражали невероятной живучестью и полным нежеланием отправляться в мир иной. Единственное, что хоть как-то облегчает жизнь, – многочисленные апгрейды, позволяющие более эффективно бороться с неприятелями.

Конечно, назвать «КиберZону» предельно сложной игрой было бы не совсем верно, но даже для поклонников аркадных проектов она наверняка станет крепким орешком.

НЕУБЕДИТЕЛЬНО

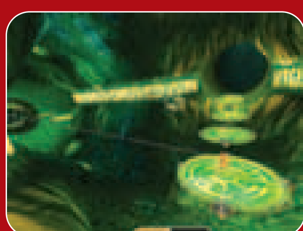
Напоследок – о наболевшем. Что может быть самым слабым местом у проекта трехлетней давности? Конечно , графика. Игра и не пытается скрывать свой возраст, поэтому не стоит удивляться размытым текстурам, однообразным коридорам и практически полному отсутствию спецэффектов. Во времена третьего GeForce картинка «КиберZоны» еще могла впечатлить, но сейчас...

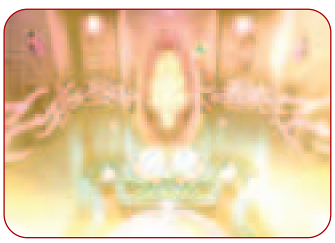
Впрочем, на геймплее сей прискорбный факт практически не сказывается и совершенно не мешает получать удовольствие от самого процесса прохождения. А этого вполне достаточно, чтобы посвятить игре хотя бы немного своего драгоценного времени. Большего от игроков, к счастью, и не требуется! ■

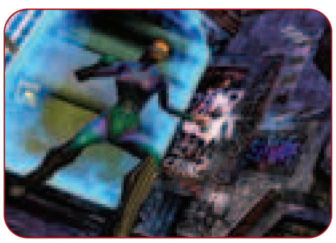
СМОТРИТЕ ПО СТОРОНАМ

Знаете, какое самое важное правило в мире «КиберZоны»? Внимательно смотреть по сторонам. Уровни буквально нашпигованы различными выключателями, замками и прочими хитрыми устройствами. Иногда заметить их бывает непросто, но если вы присмотритесь к стене и увидите какую-нибудь светящуюся штуку, – стреляйте в нее без промедления. Возможно, именно благодаря этому выстрелу вы сможете пройти через непреступную ранее дверь или отключить смертельные лазеры. И будьте осмотрительны, иначе вы рискуете по нескольку раз проходить тот или иной этап.

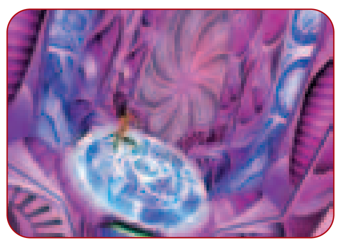












СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

1.0- 1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

2.0- 2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0- 3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0- 4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

5.0- 5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

6.0- 6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.

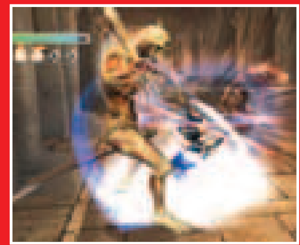
7.0- 7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0- 8.5 – Эх… Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

9.0- 9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими связями. Новая серия Warcraft.

10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

ИГРА НОМЕРА



Ninja Gaiden
стр. 64

Наш любимый Олег Коровин был настолько поражен увиденным, что начал копить деньги на настоящего учителя искусству ниндзя. Надеюсь, не наткнется на дешевую китайскую подделку. А игра у Tecmo и вправду вышла идеальная. Сложная она, правда, гадина…

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

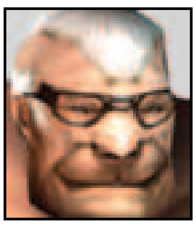
Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе nVidia и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce FX, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

Валерий «А. Купер» Корнеев
Дикая собака-барабака



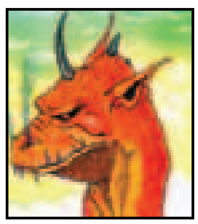
Жестко подавил внезапное желание раскошелиться на Final Fantasy XI. Слишком дорого выходит: и апгрейд компьютера нужен, и выделенку придется проводить, и… вообще.
Vana'diel пока подождет.

Алексей Ларичкин
Боец невидимого фронта



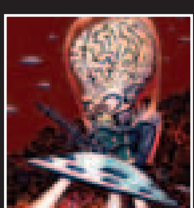
После полугодовой разлуки вернулся в Anarchy Online. А там все как раньше, даже баги старые. Подкоплю кредитов, подамся в Shadowlands, а к лету Alien Invasion подоспеет.
Или лучше потестировать World of WarCraft?

Константин «Wren» Говорун
Жертва импринтинга



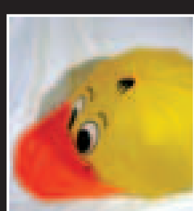
Вам понравились наши первоапрельские шутки? Да, Врен любит разыгрывать людей, и желательно чаще чем раз в год. А еще Врену нравятся видеоигры, но сейчас у него совсем нет на них времени. Весна, знаете ли.

Петр Головин
Морализатор



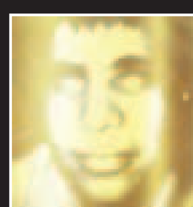
Посетив форум «СИ», я был несколько ошарашен твердолобым великопристрастным шовинизмом некоторых его обитателей. Пусть это и банально, но играть надо в игры, а не в платформы. Вот так-то, господа!

Игорь «Zontique» Сонин
Зомби среди нас



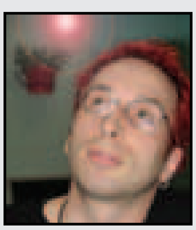
Думается мне нонче о Nintendo DS: прилепил к массивному GameCube крошку-GBA, вот и консоль о двух головах. Корпус другого цвета, начинку помощнее – налетай, пока не остыло. А вы говорите: «революция»!

Алик Вайнер
Золотце



Открываю глаза, смотрю окрест и не понимаю, кто эти создания, собравшиеся вокруг меня, жужжащие, бормочущие что-то невразумительное… Смотрю и думаю… думаю и не понимаю… Весна – тяжелое время…

Алекс «Glagol» Глаголев
Звездочет



Весна – удивительная пора. На днях любовался небом и увидел рождение новой звезды. Желанной и прекрасной. Чистой и светлой, как сама любовь. Всепобеждающей, как богиня Ника. А вам такое и не снилось!!!

Марина Петрашко
Мать Тереза



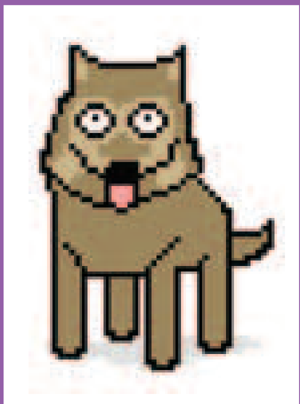
Сколько хорошего можно уместить в столь малый объем! Всем известно, что самые важные вещи занимают очень мало места. Вот-вот. Вы правильно подумали. А главное – от них бывают большие последствия.

Леонид Андруцкий
Конуфций на привале



Пятого апреля мы, наконец, получили сигнальный номер китайского издания «Страны Игр». Пришел факс: «Гонорар за журнал находится в Шанхае. Самовывоз». Приглашаем всех желающих разделить с нами 18(!) тонн китайских юаней.

ДОВЕРЯЙ, НО ПРОВЕРЯЙ



Валерий «А.Купер» Корнеев

valkorn@gameland.ru

История началась совершенно незамысловато. Жили-были двое игроков в Final Fantasy XI, мальчик и девочка. Японец и японка. У мальчика был ник Earth, у девочки – Ibara. Будучи соседями по серверу Quetzalcoatl (при регистрации в FFXI геймеров раскидывает по разным серверам, и переходить между ними можно только после обретения весьма недешевого пропуска), они проводили за игрой кучу времени. И вот однажды мальчик пригласил девочку к себе в гости, благо жили они в одном городе. Попили чайку, покушали суши и, понятное дело, сели вместе играть в FFXI. Как и подобает нормальным японским мальчику и девочке.

Девочка хотела войти в игру по гостевому логину, но мальчик настоял на том, чтобы она зарегистрировала персонажа Ibara на жестком диске его PlayStation 2, сохранив соответствующие логин и пароль. Дескать, она ведь не последний раз пришла на чай с сушками, пусть ее персонаж всегда будет наготове. Девочка не повелась и потребовала, чтобы после игры мальчик стер ее героиню. Он потом, естественно, сказал что стер.

А дальше вышло так, что они поссорились. Мальчик сильно заблуждался относительно глубины симпатии, испытываемой по отношению к нему девочкой, о чем та не замедлила ему сообщить. Произошло это 7 декабря 2003 года. На следующий день Ibara передала несколько ценных предметов персонажу Earth и самоуничтожилась – разумеется, без ведома хозяйки. Прознав о безвременной кончине своей героини, девочка пожаловалась было на коварство неудавшегося ухажера гейм-мастерам (GM) посредством встроенной в игровой интерфейс системы общения. Те посоветовали обратиться непосредственно в службу технической поддержки Square Enix, где девочке сказали, что регулированием отношений между игроками занимаются только GM. Беготня по инстанциям завершилась гробовым молчанием почтового ящика PlayOnline, предназначенного для сообщений о багах, – никакого вразумительного ответа пострадавшая так и не получила.

10 декабря девочка узнала от играющих приятелей, что Earth на сетевом аукционе распродает предметы, украденные у Ibara. Очередное обращение к GM и службе техподдержки ничего не дало: все умывали руки, отказываясь разбираться в сложной ситуации. И тогда девочка поступила очень умно. Нет, она не выкинула свою PS2. Она пожаловалась на вора в местное отделение полиции. Сотрудники в синих фуражках быстренько нашли парня, и тот моментально признался в содеянном. Мотивом, по его словам, «послужила ревность». Девочка обо всем этом упоминала в своем онлайновом дневнике, и уже 12 числа японские игроки в FFXI живо обсуждали происходящее на форумах. Мальчик и девочка встретились на игровой территории при большом скоплении народа, где Earth еще раз признал вину и пообещал вернуть Ibara ее сокровища. Пострадавшая сторона согласилась, но при условии, что Earth затем удалит своего персонажа. Это было ошибкой – тут же у Earth нашлись сторонники, и присутствовавшие раскололись на два лагеря. 15 декабря состоялось еще одно собрание, где выяснилось, что мальчик использует несколько разных аккаунтов, чтобы настроить общественное мнение в свою пользу. Многие игроки выступили с критикой Square Enix, полностью игнорировавшей происходящее. В мире Vana'diel прошли несколько стихийных демонстраций.

23 декабря Ibara рассказала на своем сайте, что консультации с полицией ни к чему не привели: хотя Earth незаконно воспользовался ее аккаунтом, возбудить дело против него было невозможно по целому ряду причин, включая отсутствие в японской юридической практике прецедентов подобного рода. В Ultima Online и Lineage хакеры взламывали пароли и наживались на проданных предметах, но там проглядывала явная коммерческая выгода, здесь же всему виной была «ревность». Плюс, при доскональном следовании юридическим нормам, жертвой выходила вовсе даже не Ibara, а Square Enix. Но компания-то никаких претензий не предъявляла... К началу 2004 года Earth вроде бы согласился с требованиями Ibara и самоустранился – однако уже 10 января девочка сообщила о своих подозрениях относительно того, что неудавшийся кавалер снова преследует ее героиню в игре, теперь уже под другим ником. Сочувствующие обитатели Vana'diel тут же развернули секретные операции по вычислению экс-Earth и выведению его на чистую воду. 17 января Ibara написала, что впервые встретилась с юристом. После этого в ее дневнике больше не появлялось записей, так или иначе касающихся инцидента и его последствий.

Взаимоотношения Earth, Ibara, полиции и Square Enix до сих пор остаются одной из самых обсуждаемых тем на японских форумах, посвященных Final Fantasy XI. Общественное мнение сходится на том, что вариантов вероятного развития событий всего два. В первом случае уголовное дело против владельца персонажа Earth будет возбуждено и передано в суд, который юридически оформит прецедент и обяжет компанию-производителя внедрить в игру механизм, препятствующий возникновению подобных происшествий. Во втором случае Square Enix добавит на экран регистрации предупреждение в духе «Внимание: ваш аккаунт может быть взломан», окончательно открещиваясь от проблем игроков.

А как поступит «1С», когда что-то подобное произойдет на просторах нашей, российской «Сферы»? Вы же не сомневаетесь в том, что это произойдет? ■

Домашнее чтение:

Собрание заметок о развитии событий:
http://f28.aaacafe.ne.jp/~ffxi/

Сетевой дневник Ibara:
http://www.geocities.jp/nyaaaaal/

Онлайновый переводчик с японского на английский:
http://babelfish.altavista.com/

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



ТОРМОЗИЛКИ
– НЕ ДЛЯ ТОРМОЗОВ!
5 УРАГАННЫХ
ДО 8 ИГРОКОВ
УРАГАННАЯ ГОНОЧНАЯ АРКАДА
В ПОДЗЕМНЫХ ТРУБАХ!
Благодаря цилиндрической гравитации теперь можно погонять на «потолке»! Забудь о страхе,
увешай свою тачку пушками, и вперед с криком: «Всем трубец!».
Заброшенные шахты завода, техногенные трубы, органические туннели...
Придется стать асом в любых обстоятельствах.
ЗАБУДЬ ПРО РЕМНИ БЕЗОПАСНОСТИ И ПОДДАЙ ГАЗУ!
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
© "Булат", 2004. © "Новый Диск", 2004. "Тормозилки" и логотип "Тормозилки" являются торговыми
знаками компании "Новый Диск", все права защищены. Исключительные права на издание
и распространение программы принадлежат ЗАО "Новый Диск".
Bulat

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari ■ РАЗРАБОТЧИК: Epic Games, Digital Extremes ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1.5 ГГц, память 256 Мбайт RAM, 3D–ускоритель 64 Мбайт VRAM

http://www.unrealtournament.com



Режим наблюдения Translocator'а (клавиша E) позволит вам обнаружить врага за углом.



Броня спрятана за небольшим водопадом, бегущим начало в скале. Романтика да и только.



РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

Уровень Slaughterhouse сильно напоминает кадры из ужастика. Повсюду мясные туши и куболитры крови. Только представьте, каким мог бы получиться однопользовательский режим с хорошим сюжетом!

UNREAL TOURNAMENT 2004

ТУРНИР ПРОДОЛЖАЕТСЯ – АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВЗГЛЯД

РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО
polosatiy@gameland.ru

Мы не ждали Unreal Tournament 2004 так рано, ведь никто не любит незаконченные проекты. Готовились ко встрече в начале лета. Однако в феврале как снег на голову свалилась демо-версия, а вот теперь доступна и сама игра. Познакомившись с ней поближе, мы с уверенностью можем сказать – разработчики потрудились на славу!

БОЕЦ-ОДИНОЧКА

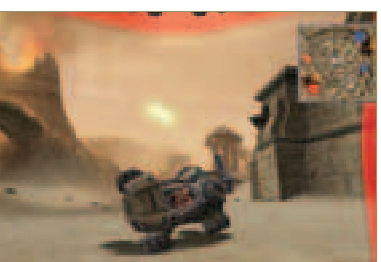
Начнем, пожалуй, с нововведений. Загрузив однопользовательский режим UT 2004, вы сразу же заметите появление в игре финансовой системы. Изначально вы обладаете стартовым балансом в 50 кредитов, которые можно потратить на участие в турнирах. Победа в матче оценивается в 150 местных рублей. Обанкротиться невозможно – в критический момент в ваш карман «упадет» нужная сумма для продолжения борьбы. В дальнейшем цифры растут весьма резво, так что через десяток-других сражений на вашем счету осядет приличная сумма. Зарабатывать можно, не только занимая первые места, но и получая дополнительные бонусы. Поощрения полагаются за несколько убитых подряд врагов или, например, за десяток набранных на одном дыхании фрагов (rampage). Кстати, вы вольны потратить «деньги» на замену одной арены на другую, более симпатичную вам. По мере прохождения придется раскошелиться на покупку наемников-ботов в команду. В игре виртуальные бойцы изо всех сил пытаются быть похожими на человека: следуют за вами, изображая надежное прикрытие, бросаются под огонь врага, якобы защищая товарища. А также получают травмы, временно выбывая из борьбы (между сражениями). Бедолаг можно подлечить, оплатив процедуру все теми же кредитами.

ДИЗАЙН НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Отказываясь от полноценного сюжетного «сингла», разработчики решили компенсировать сей недостаток хардкорным многопользовательским режимом. Однако карт, интересных для киберспортсмена, совсем немного. Некоторые локации представляют собой неуклюжие помещения с множеством коридоров и раскиданными повсюду оружием с патронами. Не чувствуется романтика Quake-арен – предметы и комнаты как будто достраивались в случайном порядке. Логики и баланса маловато. Очень неудачно «разбросано» оружие: в большинстве случаев оно просто лежит посреди очередного помещения.
В качестве своеобразной компенсации за недостатки дизайна создатели подготовили геймерам небольшой подарок в виде классических, проверенных временем карт, импортированных из предыдущих версий UT.

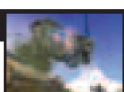
СЕКРЕТНЫЕ МОДЕЛИ

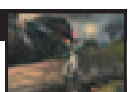
**Одиночный режим в UT 2004 весьма продолжителен, и не у каждого хватит терпения осилить все уровни. В игре существуют три секретные модели, которые становятся доступными после победы над боссами. Если вы намереваетесь ринуться в сражение по Интернету, минуя single player, но хотите выбрать элитные «шкуры», есть способ их заполучить. Откройте с помощью любого текстового редактора файл user.ini (в UT2004/System) и внесите туда следующие строчки:
[GUI2K4.UT2k4MainPage]
TotalUnlockedCharacters=
Malcolm;ClanLord;Xan
Наслаждайтесь тремя новыми моделями в меню Player.**



Джипы отличаются повышенной маневренностью.

МОБИЛЬНЕЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Halo	Unreal Tournament 2003





ОДНОЗНАЧНЫЙ ФАВОРИТ НА КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОСТЯЗАНИЯХ В ТЕКУЩЕМ ГОДУ.

ГДЕ ПОИГРАТЬ В ИНТЕРНЕТЕ?

АДРЕСА РОССИЙСКИХ СЕРВЕРОВ UT 2004

- **http://www.playground.ru – отличный сервер, правда поддерживающий только режим Onslaught до 16 игроков. Для подключения введите в консоли open 212.42.38.82:7777 или добавьте IP через Add to Favorites.**
- **http://www.purga.ru – неплохой сервер, на котором также установлен Onslaught (до 16 игроков). IP – 195.58.6.12:7777.**
- **http://www.alkar.net – один из серверов, на котором стоит режим Deathmatch. IP – 195.248.191.103:7981.**

ВЕРДИКТ

UT 2005 НАМ НЕ НУЖЕН



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Великолепная графика, гармоничное подключение техники, разнообразные уровни, ускоренный геймплей, новый режим Onslaught.

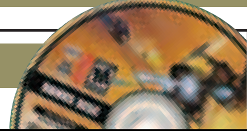
МИНУСЫ

Если не принимать во внимание, что UT 2004 принципиально не отличается от своего предка, недостатков в игре нет.

Новая техника, старые уровни, новые режимы, старое оружие, новые возможности, старые чувства.



DVD ЗАКАЗЫВАЛИ?



ПОДАРОК ОТ EPIC – UT 2004 SPECIAL EDITION

UT 2004 появился в продаже в двух комплектациях. Вы можете купить классический вариант на 6 CD, а также UT 2004 Special Edition на 2 DVD, включающий, помимо игры, различные бонусы и специальные наушники с микрофоном от Logitech. Цена в интернет-магазинах на разные комплекты почти одна и та же, к вы можете заказать коробочку с игрой на http://www.e-shop.ru.

Наглядные примеры: DM-Antalus, DM-Asbestos, DM-Compressed (UT 2003) и DM-Curse4, DM-Deck17, DM-Morpheus3 (UT). Это далеко не полный список. Правда, если в случае с локациями первого «Анрила» хоть как-то ощущается дополнительная работа дизайнера, то в картах из UT 2003 изменений замечено не было. Хоть бы текстуры или цвета новые появились, что ли... Но нет – здесь разработчики схалтурили.

В целом игра смотрится очень стильно. В отсутствии вкуса дизайнеров упрекнуть нельзя. Уровень детализации объектов впечатляет. Ржавые трубы, паутина на стенах, иссохшие доски, пар из вентиляционных шахт – мелких объектов несметное количество, а в уровни вбухано столько различных текстур, что с первого взгляда невозможно охватить картину целиком. Каждый уголок в игре блестит и сверкает. Модели бойцов похорошели, обросли полигонами и чудной анимацией. И... стали совершенно неприметными на окружающем фоне, сливаясь с предметами обстановки.

И МОЛВИТ РЫБКА ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ГОЛОСОМ

Text to speech – одна из наиболее интересных функций, появившихся в UT 2004. Зайдите в меню Settings > Audio и включите соответствующую опцию Enable in game. Запускайте игру и наслаждайтесь: отныне после введения в консоли любого набора букв или целого предложения «приятный» механический голос произнесет вашу фразу. Классический геймерский сленг типа gg, gl, brb, lol, rofl компьютер проговаривает как «good game», «good luck», «be right back» и так далее. Ну а «Baran» так и останется самим собой. Цензура не обременяет, и вы можете время от времени приободрять оппонентов самыми изысканными ругательствами.

Боты также любят выражаться и в самый разгар битвы могут кинуть вам что-то вроде «I'm on your team, idiot!» (если заденете их ненароком) или излюбленное «Holy shit!». Как и в предыдущих частях игры, ход матча оживляет комментатор, знающий свой десяток избитых фраз. First blood, Five minute warning, Double kill. Для озвучки фраз можно выбрать несколько ораторов (мужчину, женщину, секси, а также UT 2003 и UT classic).

АРСЕНАЛ

Некоторые пушки в UT 2003 вызывали серьезные нарекания у игроков. Разработчики прислушались к фанатам и серьезно потрудились над балансом оружия. Были ослаблены Shield Gun (на каждое включение щита тратится 15 единиц энергии), Bio-Rifle («зеленка» летит медленно и недалеко), Flak Cannon (снижен урон). Все стволы выглядят более стильно за счет добавленных спецэффектов. Комбо Shock Rifle («Сфера») – это нечто непередаваемое!

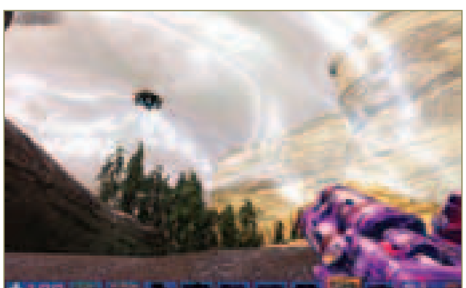
Заметно пополнился и сам арсенал, содержащий отныне 17 убийственных игрушек. Из первого UT «вернулась» Sniper Rifle, оборудованная десятикратным прицелом, – заменяет на некоторых картах Lightning Gun. Mine Layer «выплевывает» стальных пауков (до восьми штук), которые преследуют противника и взрываются, настигнув цель. Используйте альтернативный огонь, и направляющий инфракрасный луч поможет паукам быстрее найти себе жертву. Или вот Grenade Launcher – классическое оружие, напоминающее одноименный ствол demoman'а в Quake Team Fortress. Выстреливает до восьми гранат, детонирующих при соприкосновении или по команде (Alt fire).

И, наконец, AVRiL (Anti-Vehicle Rocket Launcher) – гроза всей техники в игре. Выстреливает самонаводящийся заряд, обладающий огромной разрушительной силой. Если, находясь в истребителе или за рулем джипа, вы заметили надпись «Missle Lock-On!», поспешите покинуть транспортное

ХОРОШ В UT 2004 И ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ, КОТОРЫЙ РЕГУЛИРУЕТСЯ МНОЖЕСТВОМ НАСТРОЕК. ВЫ МОЖЕТЕ ЗАДАТЬ БОТАМ ПРАКТИЧЕСКИ ЛЮБЫЕ ПАРАМЕТРЫ.



DM-Deck17 – римейк известного уровня из классического Unreal Tournament.



Интересная дизайнерская задумка – DM-Desertisle окружает плотное защитное поле.



Гиганский Leviathan имеет пять посадочных мест и сверхмощное оружие массового поражения, которое образует «черную дыру», поглощающую все живое в определенном радиусе вокруг себя.

http://www.unrealtournament.com



Ледяной уровень Icetomb во всем великолепии. А как вам графические эффекты Shock Rifle?



Bombing Run в действии. Справа находится «корзина», в которую нужно забросить «мяч».



Это не концепт-арт, а всего лишь режим Assault. В сценарии AS-Mothership можно управлять скоростным истребителем. Обилие световых вспышек и «живой» космос создают атмосферу, близкую к Star Wars.

UT 2004 VS. DOOM 3

Не секрет, что UT 2004, как и предыдущая часть игры, «затачивался» под киберспортсменов, в то время как потенциальный конкурент в жанре 3D-шутеров, Doom 3, ориентирован в первую очередь на Single Player. Могу с уверенностью заявить: если сотню карт UT 2004 связать единым сюжетом, добавить разношерстных монстров, в общем, сделать классическое одиночное прохождение, никакой Doom 3 и другие «убийцы» и близко бы не стояли (идеалист! – Прим. ред.). Хотя все же не будем спешить и дождемся выхода детища id Software и Half-Life 2 от Valve.



Миниатюрная Manta способна на несколько секунд взмывать ввысь, что может пригодиться при преодолении холмов и других препятствий.

средство, иначе вас ждет свидание с ракетой. Поврежденную технику можно «лечить» с помощью альтернативного огня Link Gun.

БЕЗ ПРАВ НЫНЧЕ НИКУДА

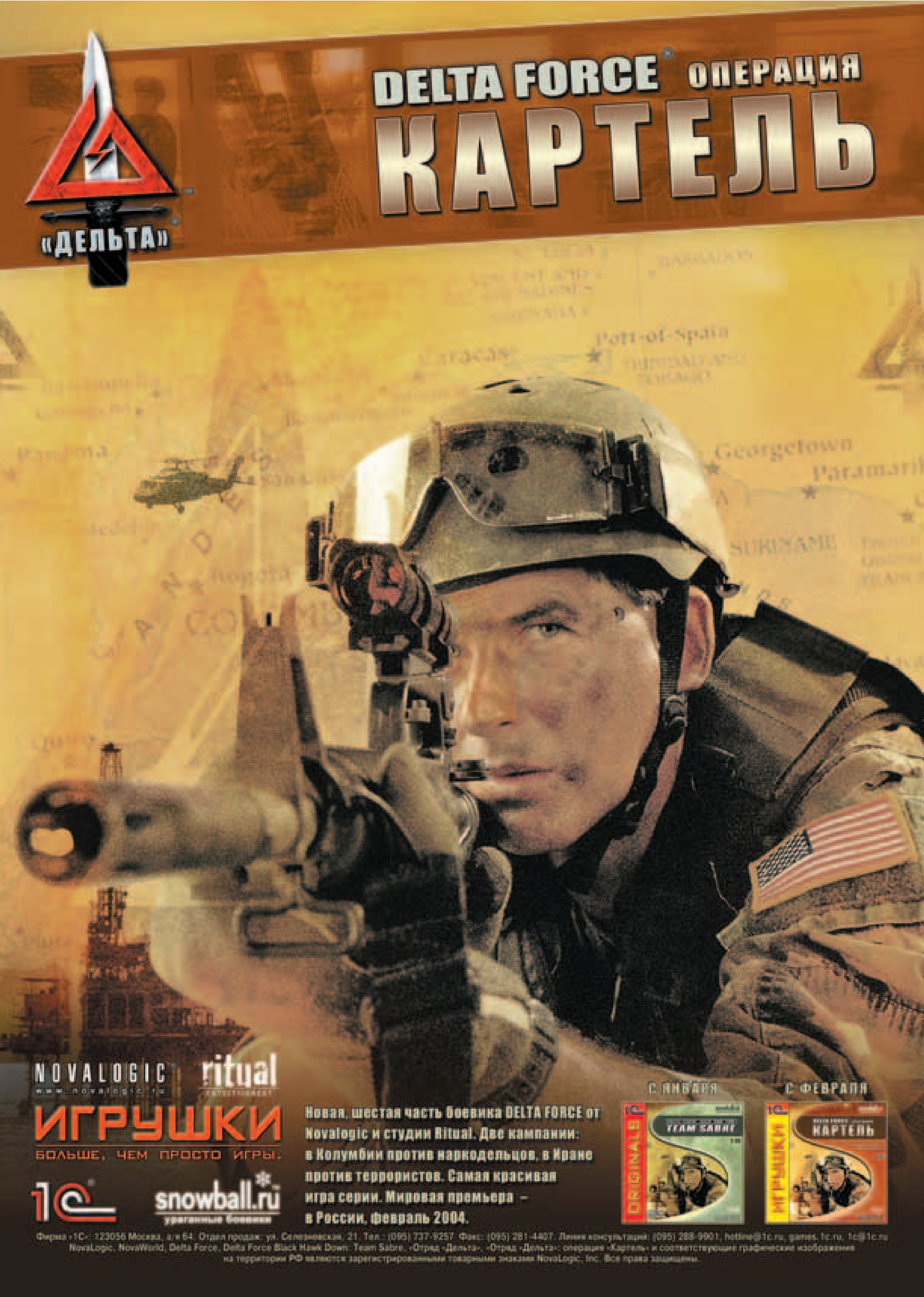
Мода на всякие машинки-танчики появилась в шутерах сравнительно недавно. Halo наглядно продемонстрировала, что транспорт – это круто. Первые вести о появлении в UT 2004 средств передвижения вызывали тревогу. Но Epic реализовала идею на все 100 процентов, найдя оптимальное сочетание «железа и плоти». В финальной версии мы можем вздохнуть свободно – вся техника идеально вписывается в баланс, превращая сражение в веселое и увлекательное времяпрепровождение. Всего разработчики порадовали нас девятью разнообразными экземплярами. Танк Goliath тяжел и неповоротлив, однако шарахает так, что мало не покажется. К тому же в кабину помещается еще один боец – для него приготовлен стационарный пулемет. Броневик Hellbender отлично справляется с машинами противника за счет плазменного оружия. Огромный Leviathan имеет пять посадочных мест и представляет собой крепость на колесах, уничтожая целые города. Джип Scorpion стремителен и проворен, подходит для разведки. Миниатюрная Manta оборудована турбинным двигателем для «скольжения» над землей и может подскакивать на небольшую высоту. Raptor – король воздушных пространств – чрезвычайно проворен и довольно неплох в битве. Приятно, что для всей техники предусмотрен как вид сверху, так и из кабины (переключение клавишей F4).

ОДНА ГОЛОВА – ХОРОШО, А ONSLAUGHT – ЛУЧШЕ

Основная фишка UT 2004 – новый режим Onslaught, рассчитанный на массовые тактические зарубы. Игроки делятся на две команды – в распоряжении каждой имеется база и свой авто-авиа парк. Арсенал бойцы пополняют у особых столбиков, установленным в определенных местах. Цель сражения – уничтожить реактор в самом сердце вражеского укрепления. Но сначала необходимо овладеть ближайшим к крепости противника силовым узлом, выведя тем самым из строя защитное поле, закрывающее реактор. Всего же таких узлов обычно пять штук, и захват каждого нового открывает доступ к улучшенному вооружению и дополнительной технике. Осуществляется этот захват автоматически при вступлении на специальный круг, причем вы можете ускорить процесс, стреляя в индикатор активации альтернативным огнем Link Gun. Между союзными точками можно мгновенно перемещаться нажатием Enter. Onslaught разом перечеркивает всю критику и упреки в приземленности карт UT 2004. Многие арены просто бесподобны и выполнены на высшем уровне: здесь есть дремучие леса, пугающие своей мрачностью пустыни, секретные базы, заснеженные холмы, развалины замка. При всей масштабности движок игры легко справляется с огромными открытыми территориями и бесконечными просторами. Интересен и Assault, блудный сын, вернувшийся из классического Tournament'a. Больше драйва и динамики, больше миссий – все это относится к самому правильному командному режиму UT 2004. Геймплей напоминает Counter-Strike – одна сторона атакует, другая – защищается. Баталии происходят на мчащемся по пустыне поезде, в полуразрушенном городе, фабрике по производству роботов и даже в открытом космосе, где атакующая команда на истребителях должна уничтожить вражеский корабль.

ГЕНИЙ ИЛИ ОШИБКА ПРИРОДЫ?

UT 2004 шагает впереди прогресса. Возможно, в этом есть и некий минус игры, потому что не каждый геймер сможет по достоинству оценить все возможности, предлагаемые разработчиками. Вот если бы из более чем сотни великолепных по дизайну уровней смастерить толковый Single Player, то творению Epic цены бы не было. Но и так получилось очень и очень неплохо! ■


DELTA FORCE операция
КАРТЕЛЬ
«ДЕЛЬТА»
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ritual
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
ураганные боевики
Новая, шестая часть боевика DELTA FORCE от Novalogic и студии Ritual. Две кампании: в Колумбии против наркодельцов, в Иране против террористов. Самая красивая игра серии. Мировая премьера – в России, февраль 2004.
С ЯНВАРЯ
С ФЕВРАЛЯ
TEAM SABRE
КАРТЕЛЬ
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Картель» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

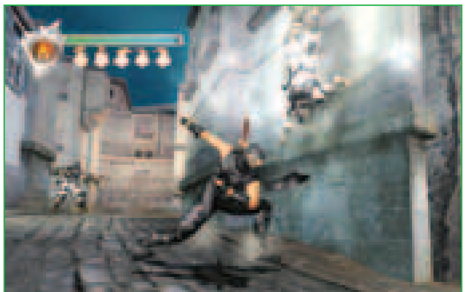
■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Tecmo
■ РАЗРАБОТЧИК: Team Ninja ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА В ЕВРОПЕ: 2004 год

http://www.ninjagaidengame.com

IMPORT REVIEW
РЕГИОН: США



Согласитесь, далеко не очевидно, что это ролик на движке, а не CG.



Уже через мгновение Рю окажется возле второго солдата, и тот будет обезглавлен.



Облачение Рю скорее напоминает о «костюме» Сэма Фишера из Splinter Cell, чем о традиционном камуфляже ниндзя. Однако представить его в другом виде просто невозможно.

NINJA GAIDEN

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ПУТЬ СОВЕРШЕНСТВА

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Я не сражаюсь, чтобы приобрести или потерять, не озабочен силой или слабостью, не делаю ни одного шага вперед и не отступаю ни на один шаг назад. Враг не видит меня. Я не вижу врага. Проникая туда, где небо и земля еще не разделились, где инь и янь еще не возникли, я достигаю цели быстро и неотвратимо.
Такуан Сохо
«Хроники меча Тайа»

Когда мастер дзэн и мастер фехтования соединяются в одном, рождается великий воин. Воин, который не знает ни добра, ни зла. Для него есть лишь цель и путь, ведущий к цели. Путь, который он проходит с мечом в руках. Не останавливаясь, потому что его нельзя остановить. Не сомневаясь, потому что он отринул разум и нашел мудрость. Не издавая ни единого звука, потому что он – воин-тень.

ВСТАТЬ НА ПУТЬ

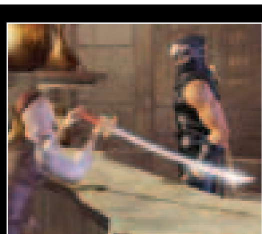
Путь воина – это решительное принятие смерти.
Миямото Мусаси
«Книга пяти колец»

Рю Хаябуса (Ryu Hayabusa), гэнин из клана Хаябуса, всю свою жизнь провел в тренировках, закаляя тело и укрепляя дух, ибо таков путь ниндзя. Он всегда был одним из лучших, но никогда это не занимало его. Потому что для ниндзя интересы клана и приказы его главы превыше всего. Отец Рю, Дзе Хаябуса, ушел в горы, чтобы совершенствовать свое мастерство. На его сына легла великая ответственность: он должен был оберегать два древних меча, в которых таилась великая сила. Но одна из реликвий была украдена. Похитители вырезали весь клан Хаябуса, пока Рю был вдали от родной деревни. Теперь он – последний представитель древнего рода. Ему предстоит отстоять честь своих предков и вернуть украденный меч, чтобы выполнить волю отца. Вполне возможно, для него это станет последним заданием в жизни. Однако поскольку все в этом мире лишь обман, искренность обретаешь только в смерти. Ninja Gaiden – легенда о великом воине, одном из последних ниндзя. Да, если беспристрастно взглянуть на сюжет игры, мы увидим довольно стандартный набор из всего того, что так часто можно встретить в китайских боевиках. Однако Ninja Gaiden – прежде всего путь, ведущий к цели, и лишь потом сама цель – победа над финальным боссом, заключительный ролик и прочее. Сложно было ожидать такого от создателей Dead or Alive, но игра настолько следует нормам дзэн, насколько вообще допускают нормы

ПОМОЩЬ НА ПУТИ ВОИНА

НЕ ПРЕНЕБРЕГАТЬ НИЧЕМ РАДИ ДОСТИЖЕНИЯ СОВЕРШЕНСТВА

В своем путешествии Рю часто встречает старца Мурамасу (Muramasa). Тот снабжает его всевозможными зельями и боеприпасами. За плату Мурамаса может улучшить оружие Рю, что позволит ему освоить большее количество приемов. Мастер также способен обучить ниндзя тонкостям искусства нинпо – проще говоря, новым заклинаниям. Кроме того, Рю периодически находит золотых скарабеев, в обмен на которых старец иногда дает нечто особо ценное.



ВЕРДИКТ

ГРАНДИОЗНО



9.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Идеально проработанная боевая система, умопомрачительная графика, невероятная глубина игрового процесса.

МИНУСЫ

Некоторые проблемы с камерой, довольно незатейливый сюжет, уровень сложности может показаться завышенным.

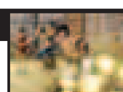
Большинство аспектов игрового процесса описываются словом «идеально». Лучшее из всего, что когда-либо делала Team Ninja.



Самые грозные противники – ниндзя из других кланов.

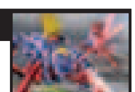
НА УРОВНЕ

Prince of Persia: The Sands of Time



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Nightshade



НЕЛЬЗЯ ОДНОЗНАЧНО СКАЗАТЬ, ЧТО ИГРА ЛУЧШЕ PRINCE OF PERSIA, НО УЖ НИКАК НЕ ХУЖЕ.

приличия (Ninja Gaiden прежде всего создавался для американского рынка). А посему вас не будут заботить ни сюжетные ролики (потрясающе красивые, кстати), ни почти полное отсутствие диалогов – ничто. Есть только меч, ставший продолжением вашего тела, душа – на острие клинка и несгибаемое намерение идти вперед. Во что бы то ни стало.

УПОДОБИТЬСЯ ВЕТРУ

На небе и на земле
Нет места, чтобы воткнуть палку.
С радостью я постиг:
Человек и Закон суть Пустота.
Прекрасен меч великого Юаня,
С быстротой молнии
Он рассекает весенний ветер.
Мугаку

Когда воин занес меч, в течение какого-то мгновения, длящегося не дольше, чем удар молнии, разума не существует. У разящего меча нет мыслей. У человека, которого через миг не станет на свете, нет мыслей. Атакующий есть Пустота. Меч есть Пустота. Его цель есть Пустота. Удар меча подобен рассеканию ветра в весеннем небе. Так действует ниндзя. Для Рю, готового умереть в любое мгновение, не существует ни жизни, ни смерти. Лишь Пустота и меч, рассекающий Пустоту. Поэтому его движения столь безупречны, быстры и смертоносны. Вам, в чьих руках окажется жизнь Рю, не останется ничего иного, кроме как принять такой образ мыслей. Удары меча перетекают один в другой столь плавно, что их невозможно разделить. Они настолько молниеносны, что у вас не будет времени на размышления. Вам остается только действовать или умереть.

Между вами и героем на экране нет ничего. Кажется, он повинуется одной вашей мысли, а не движениям пальцев. Не имеет никакого значения, сколько вокруг противников. Рю действует спонтанно и решительно. Выполнить ли сокрушительную комбинацию из двух, трех, четырех десятков ударов? Метнуть ли смертоносный сюрикен? Или, став легким и быстрым как ветер, пробежать по стене мимо остолбеневшего противника и обезглавить его одним ударом – прежде, чем тот успеет разглядеть надвигающуюся смерть? Не имеет значения. Важен результат.

ЗНАТЬ СВОЕГО ВРАГА

Открывая свои глаза, свой ум и свое сердце, ниндзя действует сообразно небесному предначертанию, приспосабливаясь к любой ситуации, так что само понятие «неожиданность» перестает для него существовать.
Тосицугу Такамацу

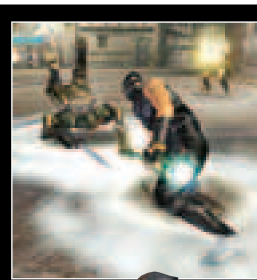
В древние времена даже самураи, презиравшие смерть и готовившие себя к ней с юности, нередко теряли самообладание и чувствовали себя беспомощными, встретившись лицом к лицу с ночным призраком. Что уж говорить о современных солдатах, которым и вовсе неведом путь воина? Вместо мечей и луков они используют автоматы и ракетницы, полагая, что эти игрушки спасут им жизнь. Когда нет дисциплины и должной концентрации, они просто бесполезны. Годы тренировок позволяют ниндзя оставаться неуязвимым для пуль, так как меч его быстрее смерти. Движения воина-тени настолько точны, что он способен стрелой сбить пущенный в него снаряд. Ниндзя не знает страха, для него не существует непобедимых противников. Оказавшись лицом к лицу с драконом, один коготь которого больше человеческого роста, Рю просто бросается в бой и сражается, пока могучий враг не обессилеет. А затем наносит сокрушительный последний удар. Рю пытаются уничтожить танки и боевые вертолеты. Но никогда груда металла не окажется сильнее безупречного духа ниндзя.

Однако дух этот в себе необходимо воспитывать. На это уходят многие дни и недели тренировок. Рю – оружие, данное вам. Он подобен клинку, выкованному великим мастером. Но клинок обретает силу только в руках совершенного воина, которым вам предстоит стать. Невозможно освоить все, на что способен Рю, за час, за день или даже за неделю. До последней секунды финального поединка вы будете открывать для себя все новые и новые грани искусства ниндзюцу. Для истинного ниндзя именно прохождение пути есть высшая награда.

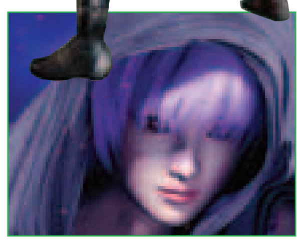
ЧУДОВИЩНЫЕ КОМБО

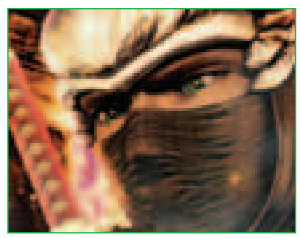
15-HIT COMBO – ЭТО НЕСЕРЬЕЗНО

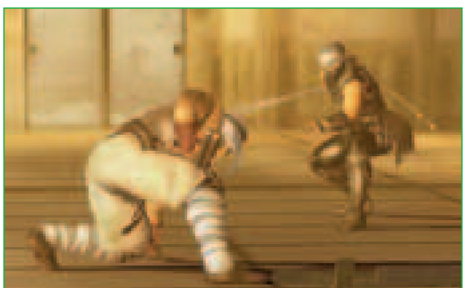
На месте трупов врагов остается магическая эссенция. Она либо восстанавливает здоровье Рю, либо восполняет запас маны. Особый ее вид можно использовать в качестве денег. При этом количество эссенции зависит от того, насколько эффектно вы убили монстра. Специальный счетчик фиксирует, сколько ударов подряд нанес Рю. У вашего покорного слуги, например, рекордной стала комбинация из 118 ударов. Но это далеко не предел.











Мало сказать, что поединки красивы. Они исполнены истинного величия и грации.

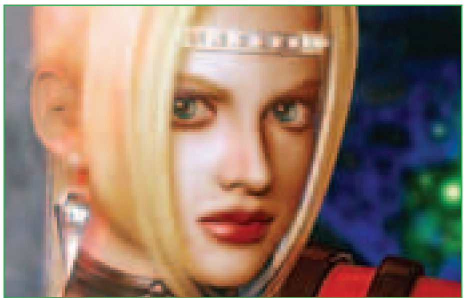


Sub Zero из Mortal Kombat такие «фокусы» со льдом и не снились.



Потребность в использовании лука возникает в основном при встрече с летающими монстрами. На средней же дистанции он не особенно нужен: Рю двигается быстрее, чем летит стрела.

http://www.ninjagaidengame.com



Team Ninja осталась верна себе: девушки в игре не просто красивы. Они совершенны.



Глаза Рю остаются ледяными даже при виде таких вот «монстров».



Самый простой способ обезоружить противника – отрубить ему руки… и голову. Потому что для некоторых монстров она действительно всего лишь оружие, но никак не жизненно важный орган.

ЦЕНЗУРА ПО-ЕВРОПЕЙСКИ

Ninja Gaiden – жестокая игра. Здесь нет океанов крови и выпущенных кишок, но Рю весьма лихо отрубает противникам головы и руки, вспарывает животы и т.д. В Японии и США к этому отнеслись спокойно (хотя игра, естественно, получила рейтинг Mature). А вот в Европе цензура куда строже. В результате разработчикам, скорее всего, придется убрать наиболее жестокие сцены, чтобы Ninja Gaiden смог выйти в этом регионе. Однако Tecmo идея не очень понравилась, и на момент написания статьи работа по внесению каких бы то ни было изменений даже не началась. Поэтому дата европейского релиза игры пока неизвестна.



СОСРЕДОТОЧИТЬ РАЗУМ НА ОСТРИЕ МЕЧА

Если ум и сердце воина не будут открыты для высшего духовного откровения, техника ниндзюцу не принесет ему ничего, кроме вреда.
Тосицугу Такамацу

Хотя меч, синоби-гатана, всегда сопровождает ниндзя, он обязан в совершенстве владеть практически любым оружием: широкий меч, алебарда, нунчаку, серп – арсенал ночного воина воистину впечатляющий. Для каждого из этих видов оружия существует своя техника, насчитывающая многие десятки приемов. Чем дальше продвигается Рю по пути, тем более совершенным становится его искусство, тем больше ударов он осваивает. Особое место в технике ниндзюцу занимает использование сюрикенов. Их метают не целясь, что в соответствии с принципами дзен обеспечивает практически стопроцентное попадание. Настоящие мастера умеют чередовать атаки сюрикенами с применением меча.

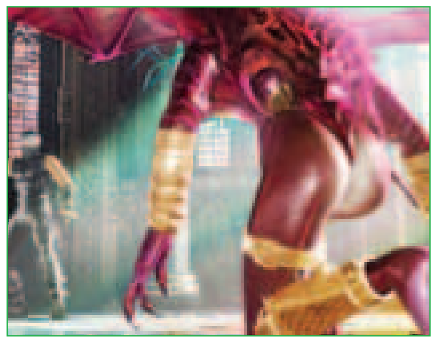
Будучи адептами учения сюгэндо, ниндзя обладают способностями, которые непосвященные называют сверхъестественными. Искусство нинпо позволяет воину-невидимке подчинять себе стихии и обрушивать их силу на противника: огонь, вода, молнии – все они подвластны ночному призраку.

ВИДЕТЬ ВНУТРЕННИМ ВЗОРОМ

Когда настанет час совершить путешествие в Иной Мир, открытое сердце укажет тебе путь через Гору Смерти и мост через Реку Смерти. Такое сердце будет как драгоценность, которую нельзя отнять.
Ходзе Сигетоки
«Послание учителя Гокуракудзи»

Ниндзя – не монахи, они не проводят долгие часы, созерцая окружающую природу. Однако они умеют ценить истинную красоту. Умеет это и Team Ninja, создавшая, пожалуй, самую красивую игру на сегодня. Ни Prince of Persia, ни даже Dead or Alive 3 не сравнятся с Ninja Gaiden по тому, сколь глубокий восторг вызывает один лишь вид всего происходящего на экране. Высочайшая детализация моделей персонажей, правильная анимация, удивительно грамотно реализованные спецэффекты позволяют назвать Ninja Gaiden почти идеальной в техническом плане игрой. Проблемы иногда возникают лишь с камерой, которая порой просто не успевает следить за ходом битвы.

Томонобу Итагаки сдержал слово: он сделал отличный боевик. Никаких головоломок, никаких элементов платформера. Рю умеет бегать по стенам и совершать еще несколько десятков акробатических кульбитов, но все это подчинено лишь одной цели – превратить сражения в настоящую феерию. Хотя механика боя принципиально отличается от Dead or Alive, глубины здесь не меньше, чем во многих файтингах.



Игра идеальна. Такова была воля богов и будд. Ибо они никогда не покинут того, кто помнит о пути воина. ■

СЛОЖНО ЛИ БЫТЬ НИНДЗЯ?



Один из рецензентов, говоря о сложности Ninja Gaiden, отметил, что это игра, кажется, не только о ниндзя, но и для ниндзя. Томонобу Итагаки, руководитель проекта, так прокомментировал ситуацию: «По-моему, японские геймеры просто нытики. Среди американских игроков куда больше хардкорщиков, и я хотел, чтобы Ninja Gaiden был интересен именно для них». Однако те, кто говорит о чудовищном уровне сложности, несколько утрируют. Действительно, с налета игру пройти нельзя, но едва ли найдется много эпизодов, которые не дадутся вам с 4-5 попытки. Хотя, если кажется, что это много, Ninja Gaiden действительно стоит считать сложной.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: music
■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: SCEE London Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

http://www.eyetoy.com/



Яркие и веселые цвета призваны сбить с толку, не иначе. Хотя, думаю, привыкнуть несложно.



В подобных играх часто удобнее не пытаться танцевать, а просто четко выполнять движения.



Как самое модное нововведение позиционируется режим игры вдвоем. Действительно, совершать такие экзотические «танцевальные» движения можно только в четыре руки. Отличный выбор для компании друзей!

EYETOY: GROOVE

ПЛЯСКИ ЛУПЯТ КАБЛУКАМИ ДОСКИ!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Летом и осенью мы изображали идиотов, кривляясь перед телевизорами вместе с миллионами других владельцев EyeToy. Маленькая цифровая камера, позволяющая выставить себя и окружающих полными кретинами, – гениальное изобретение Sony, затянувшее сотни тысяч новичков в зловещий мир видеоигр и привнесшее новый смысловой оттенок в понятие «субботняя вечеринка с напитками». Sony усиленно кует железо: музыкальная мини-игра Boogie Down из комплекта Play раздута до отдельного проекта Groove.

Своеобразный клон Para Para Paradise подоспел вовремя: мы вдоволь намолотили руками воздух в Kung Foo, намахались шваброй (настоящей, прошу заметить!) в Wishi Washi, и камера мирно почивала под телевизором, пробуждаемая лишь на время самых диких тусовок. Концептуально EyeToy: Groove проста как три копейки: под музыку вы машете руками, стараясь попадать по шарикам, пролетающим через светящиеся маркеры. Как в любой «ритмической» игре типа Para Para или Dance Dance Revolution, чем выше точность ваших движений, тем больше призовых очков вам достается. Следуя примеру Konami, в SCEE лицензировали 25 лучших танцевальных мелодий последних сорока лет, включая Dance to The Music от Sly and the Family Stone и Jungle Boogie от Kool and the Gang, ну и всякая современная дрянь, вроде Hooray Hooray (It's A Cheeky Holiday) от омерзительных Cheeky Girls, тоже в список попала.

В чем отличия от Boogie Down? Все 25 композиций доступны с самого начала в пяти режимах сложности; появилось шикарное движение рукой полукругом – хоть какое-то сходство с настоящим танцем. Игра записывает коротенькие видеоролики и фото ваших достижений, смотреть на которые без истерики просто нельзя. Появился внятный мультиплеер, имитирующий пляски четырехрукого монстра. Доступны семь видеоклипов, включая великий промо-ролик Praise You (Fatboy Slim); есть возможность записать свое видеосообщение (феноменально прожорливое в отношении карты памяти), а в режиме Chill Out вы можете поставить любой трек и любоваться собственным изображением с наложенными спецэффектами вроде пикселизации, стробоскопа, психоделических пятен и непревзойденного Эффекта Халка. Следящим за своим весом пригодится интегрированный счетчик калорий, иносказательно рапортующий о затраченной во время танцев энергии. ■

ДИ-ДЖЕЙ, ЗАВОДИ!

ПОЛНЫЙ СПИСОК ДОСТУПНОЙ МУЗЫКИ

Madonna – Music, Kool & the Gang – Jungle Boogie, The Superman Lovers – Starlight, Earth Wind and Fire – Lets Groove, Sister Sledge – We Are Family, Jamiroquai – Deeper Underground, Jamiroquai – Canned Heat, Las Ketchup – The Ketchup Song, Top Loader – Dancing in the Moonlight, Five – Keep On Moving, Sugarbabes – Overload, Junior Senior – Move Your Feet, Village People – YMCA, Apollo 440 – Hustlers Groove, The Jacksons – ABC, Mis-teeq – All I Want, Daniel Beddingfield – Gotta Get Through This, The Commodores – Machine Gun, Groove Armada – Superstylin, Living Joy – Don't Stop Moving, Cheeky Girls – Hooray Hooray, Puretones – Addicted to Bass, Liberty X – Jumpin, Elvis – Rubberneckin', Fatboy Slim – Praise You, Elvis – A Little Less Conversation. И никакой Бритни Спирс!

ВЕРДИКТ

ТАНЦУЮТ ВСЕ!



7.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

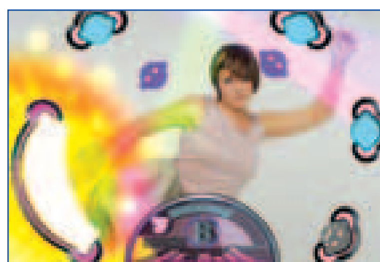
ПЛЮСЫ

Любопытный подход к «танцевальному» жанру, удачно использована технология EyeToy, хорошая подборка музыки и множество опций.

МИНУСЫ

Играть интересно только в кругу друзей, когда вокруг есть кому посмеяться. Приедается буквально через полчаса.

Понравится любителям танцевальной музыки. Но продавать эту безделушку по цене лучших игр для PS2 – свинство.



При съемке скринов ни одна девушка не пострадала.

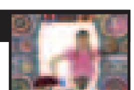
ХУЖЕ, ЧЕМ

Para Para Paradise



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Boogie Down из Eye Toy: Play



ЭНЕРГЕТИКИ ПОМЕНЬШЕ, ЧЕМ У ЯПОНЦЕВ, НУ ДА НИЧЕГО!

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла» ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ascaron Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 16 Мбайт VRAM

http://www.sacred-game.com/

КНЯЗЬ ТЬМЫ (SACRED)

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

НАСТОЯЩЕЕ НЕМЕЦКОЕ КАЧЕСТВО

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

Скажите честно, ждали? Вряд ли. Верили? Скорее всего, нет. Ну, хотя бы надеялись? Возможно, но только после изучения «Темы номера» («СИ» №4, 2004). Почему только у Blizzard получается Diablo, а у всех остальных при тех же ингредиентах и формулах – изрядная гадость?

До сей поры казалось, что это либо аксиома, с которой нужно смириться, либо проклятие, разрушить которое никому не под силу. Слава богу, трудолюбивые немцы вырвались из заколдованного круга, представив проект Sacred.

ПОД ОТКРЫТЫМ СОЛНЦЕМ

Игра вольготно расположилась на просторах внушительной фэнтезийной вселенной Анкария. Не Forgotten Realms, конечно, но мир обширный и плотно населенный монстрами. Чтобы, значится, герои не скучали.

Эпическая летопись Sacred начинается с поучительной истории о том, что практическая магия – штука тонкая. Одна нелепая ошибка – и вызов могущественного демона, вышедшего из-под контроля, стоит жизни незадачливому некромансеру Shaddar'у. А двуногого «мяса», между прочим, в Анкарии предостаточно.

Не ждите откровений от истории Sacred: в action/RPG сие есть атавизм и ересь. Конечно, главная сюжетная линия будет носить вас по сказочному миру, кидая из зеленых равнин в обезвоженные пустыни и из заснеженных гор в кипящие лавой вулканические локации, но куцые диалоги, описывающие историю, можно не читать. То есть вообще! Игру вы сможете спокойно пройти и без этого.

Кстати, в отличие от большинства фэнтезийных RPG действие Sacred происходит в основном на поверхности (соотношение 70 к 30 в пользу открытых пространств). Подземелья встречаются эпизодически, и они практически всегда привязаны к квестам. А весь мир един и весьма обширен, что гарантирует игроку свободу перемещения в разных направлениях с небольшими ограничениями.

Побочные задания, как и основная история, не поразят вас своей глубиной. Типичный квест – найти в лесу сгинувшую собаку (кобылу, любимую девушку, тещу; нужное подчеркнуть). На карте отмечается точное местонахождение пропавшего субъекта, а посему поиски превращаются в чистую формальность с массовой резней заграждающей путь нечисти. Идеальная формула для этого жанра!

БОГАТСТВО ВЫБОРА

Шесть классов Sacred – достаточно, чтобы полностью пресытиться игрой, насладившись различными видами техники боя. Вампиресса не брезгует высасыванием крови и призывом

ВСЯ ПРАВДА О СПУТНИКАХ

В игре довольно много побочных квестов типа «Escorts», когда к герою присоединяется персонаж, которого нужно доставить в нужную локацию живым и здоровым. Управлять спутником нельзя, можно лишь заменить ему оружие. Однако толку от NPC в бою мало, а умирают они быстро. При этом задание считается проваленным. Спасает лишь то, что большинство «эскортируемых» предпочитает тихо стоять в сторонке, но встречаются отдельные идиоты, желающие помахать мечом… Интересно, что сюжетные NPC (например, Wilbur), в отличие от простонародья, бессмертны. Спустя несколько мгновений после гибели такой напарник, как черт из табакерки, выскакивает невредимым в самой гуще боя.

ЛОШАДЬ – ДРУГ ЧЕЛОВЕКА

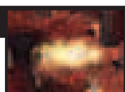
НА СВОИХ ДВОИХ ДАЛЕКО НЕ УЙДЕШЬ

Главная фишка Sacred – езда на скакунах. За это даже отвечает отдельное умение Riding. На хилую кобылу можно залезть и с нулевым показателем этого параметра, а вот мощный и быстрый боевой конь покорится только опытному наезднику. В сражениях можно пронестись через строй врагов на лошади, нанеся им небольшие повреждения. Биться верхом можно, но очень неудобно. А потому основное предназначение скакунов – быстрое перемещение героя по огромному миру.



НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Diablo 2: Lord of Destruction



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

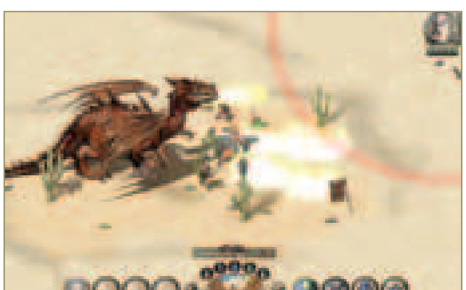
Revenant



ПРАЗДНИК, КОТОРОГО МЫ НЕ ЖДАЛИ. ОН, КАК И ПЕРВОЕ АПРЕЛЯ, ПОДКРАЛСЯ НЕЗАМЕТНО.



Гибель героя не означает конец игры. Персонаж возродится в ближайшем городе.



Не позволяйте драконам дышать на вас перегаром. Убийственный прием!



«Пасхальных яиц» разработчиками оставлено немало. Среди собранной с тел монстров добычи была обнаружена игровая коробка с изображением футбольного мяча. Немцы готовятся к Euro'2004?

ВЕРДИКТ

ДИАБЛА ВАШЕЙ МЕЧТЫ



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Удобное управление, грамотный интерфейс, единый, огромный мир, удачная ролевая система и передвижение на лошадях.

МИНУСЫ

Глюки при большом скоплении монстров и персонажей, не самая лучшая анимация, несбалансированность классов.

Все, чего вам не хватало в Diablo, начиная от кнопки автоматического сбора предметов и заканчивая ездовыми животными.

ОТКУДА ЕСТЬ ПОШЛА ЗЕМЛЯ АНКАРИЙСКАЯ

СЛУЧАЙНОЕ СОВПАДЕНИЕ ИЛИ ПОКУШЕНИЕ НА АВТОРСКИЕ ПРАВА?

Костяк Ascaron Entertainment составляют сотрудники Ikarion, делавшие в свое время RPG Armalion. Основные наработки Armalion и были использованы в Sacred. Интересно, что проект «икарионовцев» был закрыт, в том числе, из-за проблем с авторскими правами по вселенной Das Schwarze Auge (Realms of Arkania), в которой развивалось действие игры. Не кажется ли вам, что Ancaria (Sacred) и Realms of Arkania (Armalion) – созвучные названия миров?

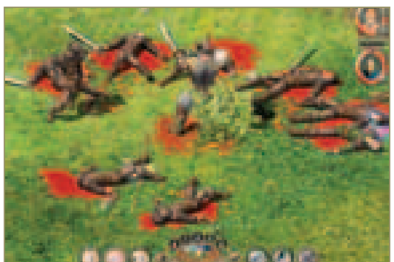


летучих мышей, Боевой Маг полагается на магию стихий, здоровенный Гладиатор в совершенстве владеет оружием ближнего боя. А есть еще Темный и Лесной Эльфы и «анимешная» Серафима.

Поиграв в демке «почти приставочной» красавицей, в полной версии я решил потестировать первые три класса. И, если Вампиресса с Гладиатором оказались достойны друг друга, то Боевой Маг явно выпадал из ансамбля. Хилый, со слабыми заклинаниями он показался совсем не приспособленным к суровому миру Sacred. Не исключена вероятность, что к середине игры парень «раскочегарится», но первые уровни вгоняют в ужасную депрессию. Однако этот дисбаланс – по сути, единственный недостаток ролевой системы.

Последняя не глубока, но вполне оригинальна и жизнеспособна. Убив энное количество монстров, необходимое для нового уровня, игрок получает возможность подкорректировать основные параметры, а также развить умения. Со скиллами дело обстоит туговато: не так уж часто вам дадут возможность выбрать из десятка доступных новый. А посему эти решения должны быть максимально взвешенными, ведь они определят стиль боя.

Помимо умений персонаж может совершенствоваться и в боевых искусствах (combat arts). К ним относятся разнообразные удары и всевозможные магические заклинания. До четырех штук этих «искусств» с помощью специального учителя можно объединить в смертоносные комбо. Однако не надейтесь раздавать серии затрещин направо и налево. Заряжаются комбинации довольно долго, а потому их следует поберечь для сильных противников. А за врагами дело не заржавеет: посмотрите на скриншоты, в Sacred полно упитанных монстров.



Всех убью, один останусь. Гладиатор в действии.

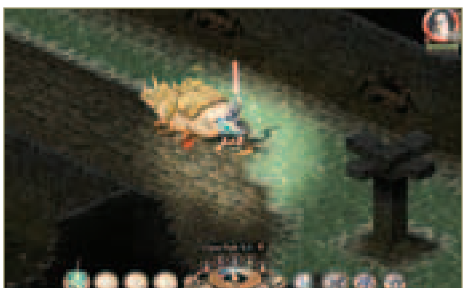
ОДА ИНТЕРФЕЙСУ

Вы уже списали в расход двухмерные движки? Зря. Нельзя сказать, что Sacred является графическим откровением, но 2D-ландшафты и трехмерные персонажи и живость оставляют очень приятное впечатление. Еще бы анимацию немного подтянули, и цены бы игре не было. А то при максимальном зуме отдельные герои выглядят пластмассовыми пупсами, неожиданно очутившимися в фэнтезийном мире. Плюс в массовках, которые при здешнем поголовье нечисти – не редкость, игру частенько начинает колбасить: монстры проваливаются друг в друга, порождая многоруких уродцев, а умершая было лошадка бодро вскакивает и падает снова. Впрочем, воспринимаются эти недостатки как несущественные мелочи – захватывающий геймплей довлеет над остальными аспектами.

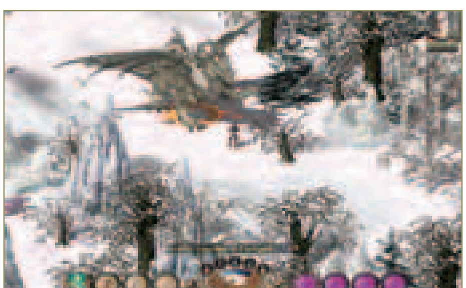
К чему нет претензий – это к интерфейсу и управлению. Аккуратные немцы сделали все, чтобы игрока ничего не отвлекало от энергичной резни и процесса совершенствования героя. Да, я, черт побери, всю жизнь желал получить ту самую кнопочку, ответственную за сбор всех предметов, «выпавших» из врагов. Или вот автокомпас, задающий правильное направление на место выполнения квеста. Для MMORPG это почти стандарт, но в однопользовательских играх встречается нечасто. Вы давно мечтали рассказать друзьям о своих боевых подвигах? Откройте последнюю страницу журнала – пусть изучают. Отыграл 12 часов 23 минуты и 49 секунд и исследовал 12.19 % мира. За это время собрал 548732 золотых монеты и загрыз 2407 монстров, из которых самым жирным оказался дракон о 6982 очках жизни. Не сомневайтесь, все будет учтено, посчитано и сведено в таблицы. Как в аптеке!

ЖАНРОВАЯ ЭВОЛЮЦИЯ

«Лучший клон Diablo» – это, согласитесь, избито. Да и неправда. Ascaron копает глубже и не просто паразитирует (чего уж душой кривить) на теле идола, а развивает весьма узкий жанр. Вроде бы изменений немного, и незначительны они на первый взгляд, но попадание-то – в яблочко! ■



Разработчики позаботились о страдающих клаустрофобией – подземелья чрезвычайно редки.



Sisslith впечатляет своими размерами: его тело вмещает много «вкусных» шмоток.



Ледяные великаны, обитающие в северных горах, – неплохой источник экспы для высокоуровневого героя. Только «кусаются» паразиты очень больно. Перед боем следует серьезно подумать о защите.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, PC, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: platform/adventure
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Soft Club (PC и PS2) ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal
■ РАЗРАБОТЧИК: Inevitable Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 450 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D–ускоритель, 32 Мбайт

http://www.lotr.com/

ХОББИТ (THE HOBBIT)

ХРОНИЧКА ПРИКЛЮЧЕНЬИЦА ЭПИЧНЕНЬКОГО МАСШТАБЧИКА

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Сказочка у нас, детишончики, сегодня пойдет все больше о хоббитцах. Вернее, об одном-единственном полурослике Бильбо, задолго до своего племяша-невысоклика Фродо отправившемся с мудреньким волшебничком и тринадцатью гномиками мочить тролликов и отнимать у дракончика бесцененькие сокровищки.

Так вот, ребятишечки. Маленький кругленький Бильбо изо всех сил пыжится быть похожим на остроухого героя известной игры от Nintendo. Этапы здесь такие мультяшные, разноцветные, платформенный геймплей состоит сплошь из простеньких загадочек да легоньких сраженьиц, элементы ролевые в зачатке, а сюжет чередует книжные события со специально для «Хоббита» выдуманными напастями. Того и гляди хоббит об землю грянется да обернется Линком-попрыгунчиком, зельдопотаскунчиком. Ан нет, не спешит Бильбо эльфенком перекидываться: их, касатиков, без того вокруг с избытком. Профессорчик постарался. И колечко Всевластья тут как тут, без него вообще никак нельзя: DVD-боксы без колечка в магазинах нынче не в почете. Все из-за фильмов бородатого режиссерчика, нешуточный от них интерес к профессорским произведениям. Правда, в изданной Vivendi игре ничего нет от джексоновского Средиземья – того, что в играх Electronic Arts. Величественный мрачный мир «Властелина колец», проникнутый тревогой и ожиданием скорой катастрофы, уступил место Средиземьичку – живому, веселому и милому потешному лубочку для детишек. А вот и славно: хватит великовозрастным балбесам колечком забавляться, пора ордам спиногрызов отбросить Поттера и вспомнить другие книжки.

КАК ПО НОТОЧКАМ

Ясно, что сотрудники Inevitable Studios души не чают в трехмерных исполнениях The Legend of Zelda и без зазрения совести сваляли своего «Хоббита» на механике миямотовских шедевров. Только вот свободного передвижения, сладенькие детишки, здесь вам не видать: там, где в Zelda был бесценный шанс вольготно гульнуть туда-сюда по глобусу, у Inevitable остался лишь ладно скроенный сюжет с линейными переходами с этапа на этап. Решил загадку – добро пожаловать в новую локацию, а в старую вернуться уже не могли. Приключение начинается в Шире, изрытом норками хоббитов: кудесник Гэндальф в карнавальном костюме и островерхой шляпе предлагает нашему герою отправиться вместе с ним за дивом дивным. В книге, кстати, Бильбо отнекивался, а тут радрадехонек: пойдем, говорит, волшебничек, дай только припасы соберу. Отыскали все предметы, посмот-

ПЕРЕПРЯТОЧКИ

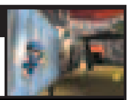
НЕ ПОМОГУТ

Задания с применением Сауронова колечка могли стать настоящим откровением, если б не были так предсказуемы. Вместо героических усилий их прохождение отнимает только драгоценное время: подавляя зевки, банальным методом проб и ошибок вы целым и невредимым минуете коварные ловушки. Вороватый Бильбо моментально научится вскрывать сундучки – это отдельная мини-игра на скорость рефлексов, памятная по Wario Ware для GBA. Как уже сказано, геймплей не самый скучный, но цельнотянутый – еще до выхода «Хоббита» многим он успел надоесть хуже горькой редьки.



Тролль Берт, близкий родственник Шрека.

ХУЖЕ, ЧЕМ	БЛИЗКА К
Ratchet & Clank 2	I-Ninja

НА PS2 МОГУЧАЯ КУЧКА ПЛАТФОРМЕРОВ, НО ТОЛЬКО ОДИН – С ХОББИТЦОМ!

НА ПОСОШОК!

ЭКИПИРОВОЧКА И ЗАДАЧКИ

Начав путешествие с мешочком метательных камешков и многоцелевым посошком, будущий дядюшка Фродо через некоторое время обзаведется светящимся эльфийским клинком, «Жалом», и усвоит джентльменский набор смертоносненьких движений. Похищенный у Голлума артефакт поможет невысоклику ненадолго становиться невидимым. Большинство загадок игрушки вертятся вокруг поиска ключиков и активации триггеров, открывающих дорогу на следующий этап.





До Братства Кольца еще далеко, пока Гэндальф водит просто команду приключенцев.



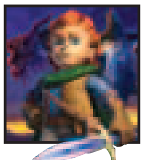
В бою желтая стрелка-индикатор обозначает противника, которому Бильбо наносит удары.



Интерфейс построен на контекстных клавишах: появляющиеся рядом с персонажами и предметами изображения кнопок показывают, что именно и в какой момент можно предпринять.

ВЕРДИКТ

НЕКИСЛЕНЬКО



6.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Сносная графика с красивыми фонами, отличные музыка и озвучка, знакомые по книге персонажи.

МИНУСЫ

Геймплей не слишком живенький, напрочь вторичный и ограниченный жесткими рамками. В работе камеры есть недостатки.

Добротная игрушечка с хоббиточками для дошкольничков. Учитывая поганое «Братство кольца» – немалое достижение для Vivendi.

НЕ ЖДАЛИ?

А МОГЛО БЫТЬ ПОГАНЕНЬКО!

«Хоббит» вызвал в нашем коллективе удивление хотя бы тем, что при всех недостатках планка качества игры не опускается ниже определенного предела. Оценка «СИ» полностью ему соответствует: хорошенькая вещица, хотя далеко не шедевр. После прошлогоднего мерзкого задохлика, мягко говоря, неудачного «Братства Кольца», нормальный толкиеновский проект от Vivendi Universal стал для нас приятным сюрпризом.





рели заставочку, загрузился следующий этап, ну и так далее. Хоть переложение литературного первоисточника диктует свои законы, а все равно жалко сгинувшую свободу: ведь прелесть Zelda в том и состоит, что по миру сам разгуливаешь, а не тянут тебя на веревочке. Ну да ладно. Касательно сюжета никаких нареканий: налицо ключевые персонажи вроде мерзкого экс-хоббитца Голлума, дракончика Смауга, оборотня Беорна и всяких там гномиков, паучков, тролликов да варгов с гоблинцами. Судьбоносные моменты сопровождают чудные видеовставки с авторскими ремарками на русском языке, делая игрушку еще более похожей на яркую детскую книжицу.

НИЧЕГОШЕНЬКИ НОВЕНЬКОГО

Изучив мельчайшие нюансы боевой модели Zelda, деятели из Inevitable прибрали ее со всеми потрохами, автоматическим прицелом и механизмом контроля камеры. Работает все это нормально, сражаться вполне удобно, в поединках утомляет разве что малочисленность видов противников. С управлением таки связана одна проблема: хоббит резво бегает, знатно крадется на цыпочках и раскачивается на канатах, а вот прыжки могут и боком выйти – слишком точно надо рассчитывать дистанцию. Чуть что, и кудрявый герой вниз кувыркается. Не зря в Prince of Persia: The Sands of Time прыжки с погрешностью, там по стенам да колоннам порхать одно удовольствие. Примерно на середине повествования полурослику достается колечко, превращающее его на некоторое время в невидимку, а слегка назойливый платформер – немножечко в stealth action. До MGS далековато, но однообразие основных этапов перебивает успешно.

СРЕДНЕВЕКОВЕНЬКИЕ НАПЕВЧИКИ

Ежели с картинкой дела обстоят более-менее опрятно (в меру аккуратные 3D-модельки главных персонажей и несколько топорные фигурки врагов, слишком размытые текстуры, в основной массе убедительные движения и, в качестве венца творения, абсолютно убедительные фоны Средиземья), то о звуке надо замолвить отдельное словечко. Русские голоса воспринимаются куда лучше, чем в «Охотнике на призраков»: страсть наших актеров из любой озвучки делать «мультяшки» в кои-то веки пришлась к месту. Еще приятнее музыка в стиле народных мотивчиков жителей британских островов – вместо привычного синтезатора ее исполняет всамделишный оркестрик высокого пошибчика, что без сомненьица добавляет пафосика и масштабчика приключеньицу, выпавшему на дольку славного хоббитца. Ца-ца.

ВОЗВРАЩЕНЬИЦЕ В ДЕТСТВИЦЕ

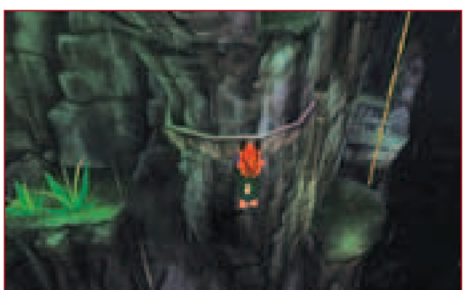
Закругляясь, детишечки, от чистого сердца порекомендуем игрушечку геймерам, измученным брутальными «Властелинами» от Electronic Arts. «Хоббит» точно будет послабже «Зельды», а на PS2 и без него достаточно красивых играбельных платформеров... да только нет в них ни ширских угодий, ни лесов Ривендейла, ни дедульки в серой шляпочке. Иными словами, только эта игрушечка показывает завлекающий мирок Профессорчика таким, каким мы представляли его, ходя пешочком под стульчик. Если среди ваших родственничков есть ребеночек годочков от семи до двенадцати, смело сажайте его за приставочку или компьютерик с этим дисочком.

А как наиграетесь – врубайте «Возвращение короля», чтобы НАТЯНУТЬ ЗАД НА РЫЛО ЭТОМУ ГАДУ САУРОНУ, МАМУ ЕГО ЗА НОГУ!!! ■

КУДЕСНИК ГЭНДАЛЬФ В КАРНАВАЛЬНОМ КОСТЮМЕ И ОСТРОВЕРХОЙ ШЛЯПЕ ПРЕДЛАГАЕТ НАШЕМУ ГЕРОЮ ОТПРАВИТЬСЯ ВМЕСТЕ С НИМ ЗА ДИВОМ ДИВНЫМ.



У Nintendo платформеры изобилуют боссами, и Vivendi Universal решила не отставать.



Скалолазание – мастерство, которым способны овладеть лишь избранные хоббитцы.



Битвы, определенно, эпичностью и масштабом «Властелина колец» не отличаются, но сами по себе выглядят не так уж и слабо. Хорошо, то есть, выглядят.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Gathering of Developers ■ РАЗРАБОТЧИК: Studio Pterodon, Illusion Softworks ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 64 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D–ускоритель 32 Мбайт VRAM

http://www.vietcong-game.com/us/fistalpha/fistalpha.html



Раскисшие болота и постоянные дожди значительно усложняют задачу бойца.



Тесное взаимодействие с местным населением – ключ к победе в любой партизанской войне!



С помощью советских средств ПВО вьетконговцы запросто сбивают американские самолеты. Поэтому спасение летчиков – наиболее распространенная задача спецподразделений.

VIETCONG: FIST ALPHA

ЗОВ ДЖУНГЛЕЙ

АНДРЕЙ ЧАПЛЮК
chosenone@list.ru

Практически ни одна более или менее приличная игра не обходится без add-on'a. При этом разработчики буквально рассыпаются в обещаниях сделать все еще лучше и красивее. Вот и к прошлогоднему проекту Vietcong подоспело свежее дополнение, как обычно сулящее массу интересных открытий.

Зачищать джунгли от вьетконговцев нам предстоит, играя за нового главгероя Уоррена Дугласа (Warren Douglas). Компания сопровождающих его товарищей практически в полном составе перекочевала из основной части, только место проводника занял вьетнамец с совершенно непроизносимым именем. Задания традиционны и никакой изюминки в себе не таят: розыск сбитого самолета и спасение выжившего летчика, исследование подземелий заброшенного храма, вербовка туземцев и так далее.

Среди транспортных средств небольшое пополнение. Если раньше нас катали на джипе и моторной лодке, позволяя водить прицелом по сторонам и отстреливать противников, то теперь дают палить из пулемета, установленного на вертолете. Такой «виртуальный тир» позволяет хоть как-то разнообразить довольно однотипные миссии.

Бросается в глаза значительно возросшая сложность прохождения игры. Вьетнамцы наваливаются толпами и стреляют на редкость метко. И если напарники еще как-то умудряются выживать, то главного героя смерть будет настигать не раз и не два. Противники же значительно поумнели: теперь они не просто атакуют в лоб, но и умело используют укрытия.

Игроку доступен приличный набор новых карт для различных режимов – от классического deathmatch'а до массовых командных «зарубок». А главное, есть «кооператив» с задачами, требующими не просто беспорядочной гонки к победе, а согласованных боевых действий. Что касается графики, то здесь не произошло практически никаких изменений. Не «фонтан», но выглядит вполне прилично. Да и задача по воссозданию «зеленого ада» джунглей выполнена на все сто.

Vietcong: Fist Alpha – классический add-on, в котором больше оружия, больше карт и прочих бонусов. Оригинальный Vietcong попытался внести в обычный шутер командные элементы и как-то разнообразить привычный игровой процесс. Местами это удалось, но явный перебор багов и порой откровенно бестолковые миссии не дали игре дотянуть до почетного звания хита всех времен и народов. Подобная участь ждет и Fist Alpha: ничего принципиально нового не добавилось, зато старые огрехи дают о себе знать. ■

ВЕРДИКТ

ТЕХ ЖЕ ЩЕЙ...



5.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

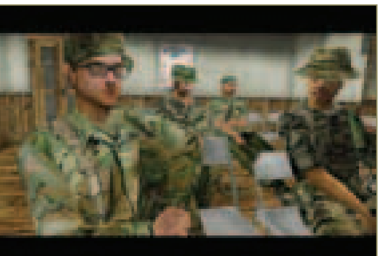
ПЛЮСЫ

Атмосфера полных опасностей джунглей, новые карты и режимы игры, отличное музыкальное сопровождение.

МИНУСЫ

Отсутствие каких-либо новых идей, запредельная сложность, множество мелких недоработок.

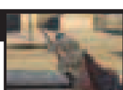
Отпрыск, достойный своего уважаемого отца. Однако сложность иногда кажется чрезмерной, да и нововведений маловато.



На брифинге выдают ответственное задание.

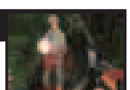
ХУЖЕ, ЧЕМ

Call of Duty



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Line of Sight: Vietnam



ЕЩЕ ОДИН ИГРОВОЙ ВАРИАНТ ВОЙНЫ ВО ВЬЕТНАМЕ. НЕ ЛУЧШИЙ, НО И НЕ САМЫЙ ПЛОХОЙ.

ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ РАБОТЫ

ПУЛЯ – ДУРА, ШТЫК – МОЛОДЕЦ!

Арсенал игрока пополнился несколькими весьма интересными образцами оружия, среди которых: винтовка Токарева, М-14 с оптическим прицелом, пистолеты-пулеметы Sten MK II и «Скорпион», а также ручной пулемет. Следует упомянуть возможность привинчивать к винтовке штык, хотя польза от его использования весьма сомнительна. Вряд ли кто-нибудь из противников позволит подобраться к себе достаточно близко для его применения.





ТАМ, ГДЕ КОНЧАЕТСЯ РАЙ И НАЧИНАЕТСЯ АД...
FARCRY™
www.farcry-thegame.com
www.farcry.ru
Лучшая зарубежная игра
от лучшего локализатора
AMD 64
ects 2003
BEST OF E3
CRYTEK
UBISOFT
Бука

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** tactical FPS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Медиа-Сервис 2000»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Milan
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 32 Мбайт VRAM

http://www.raven-shield.com/athenasword.php



Работают профессионалы: всадника, как видите, уже эвакуировали.



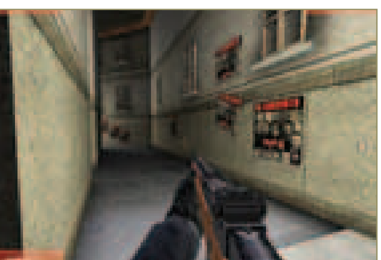
Простенько и чистенько. Локациям часто недостает должной детализации.



Сбиться в кучу, направить оружие друг на друга или в стену – о да, именно так лучшие бойцы в мире занимают позицию. Консольные товарищи, научите этих сосунков основам тактики!

ВТОРОЙ ADD-ON ДЛЯ RAVEN SHIELD?

Ubisoft ни словом не обмолвилась о возможности выпуска еще одного дополнения для Rainbow Six 3. Но в сети ходят слухи, что в прошлом году, когда релиз Athena Sword еще не был перенесен на 2004-й, в «некоем» онлайновом магазине EBgames.com была замечена ссылка на страницу заказа второго дополнения к Raven Shield. Потом издание Athena Sword отложили, и ссылку прикрыли. Официальные лица хранят молчание и делают вид, что ничего не случилось.



Образец плохого, недоброкачественного дизайна.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

НЕ В СВОЮ МИШЕНЬ

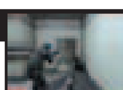
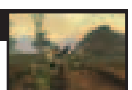
ИГОРЬ СОНИН
zontique@gameland.ru

Когда в прошлом году до нас снизошла Raven Shield, игроки были поражены. Новый, единственно правильный тактический шутер легко заткнул за пояс все известные игры «про спецназ». Мы сознательно растягивали кампанию, смаковали каждую миссию во всех возможных режимах – чтобы через неделю полностью разочароваться в игре. Raven Shield настолько высоко подняла планку, что сама оказалась не в состоянии ее взять. Многопользовательская половина Rainbow Six 3 цветет и пахнет, но упивающаяся сетевыми успехами Ubisoft напрочь забыла об одиночной кампании, о духе профессионального спецназа, который культивировался в первых выпусках серии. Впрочем, оставим преданья старины глубокой, у нас есть более актуальная тема для разговора: свеженький, еще пахнущий исходным кодом, add-on Rainbow Six 3: Athena Sword.

Я ВАС ЛЮБИЛ

И куда ни глянь, «Меч Афины» сплошь и рядом оболванивает неплохую, по большому счету, Raven Shield. Сюжет «радуги шесть – три» о террористах, грозящих взорвать биологическое оружие посреди большого города, получил продолжение: негодяи собираются сделать то же самое! В одиночной кампании всего восемь операций, причем некоторые из них проходят на одинаковых картах. Уровни выросли в размерах, стали еще больше по сравнению с и без того немаленькими локациями Raven Shield, но зачем? Помните напряженные, молниеносные операции Rainbow Six, когда три команды за считанные минуты профессионально вычищали узкие коридоры? Забудьте. Удел Athena Sword – большие города, баталии на свежем воздухе и мини-игра «попади в три пикселя с пятисот метров». Многие урбанистические уровни откровенно неудачны, собраны из пустых, отлично простреливаемых «коридоров» между домами. Окститесь, ребята! Открытые пространства – безраздельная вотчина Ghost Recon. Предназначением «Радуги» всегда были операции в городских условиях, close quarters battle, а если проще – штурм зданий. Именно зданий.

Жертвой той же гигантомании стало и тактическое планирование. Приготовленные игрой схемы операций удивительно безграмотны, причем настолько, что, запуская в уровень четырех спецназовцев на минимальном уровне сложности, в половине случаев наблюдаешь, как ребята гибнут на первых же секундах. Хуже того, «гоу-коды» в планах расставлены не для всех групп сразу, а для каждой в отдельности. В Raven Shield сигналы координировали действия команд, в Athena Sword их

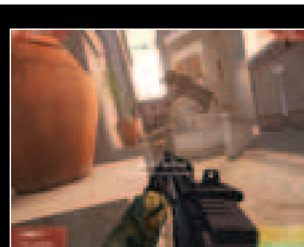
КОРОЧЕ, ЧЕМ	**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield 	Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder 

ПЕРВОЕ ДОПОЛНЕНИЕ К ЛУЧШЕЙ ИГРЕ В ПОЛУПУСТОМ ЖАНРЕ. КОНКУРЕНТЫ, АУ!

И ВЕЧНЫЙ БОЙ

ЧТО-НИБУДЬ НА ЧТО-НИБУДЬ ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОХОЖЕ!

Игру создавала миланская студия Ubisoft, которой сам бог велел черпать инспирации из повседневной жизни европейских городов. Однако нам кажется, что при создании уровней разработчиков больше интересовал баланс карты в многопользовательских режимах. Например, последняя миссия кампании сильно смахивает на карту cs_italy в одной популярной сетевой игре. Но чу! Что за статуя быка посредине? Неужели это и есть «национальный колорит»?



ВЕРДИКТ

ПЕРЕДОЗИРОВКА



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Уникальная концепция, дюжина новых уровней, дополнительные виды оружия и режимы многопользовательской игры.

МИНУСЫ

Задумчивый движок, неудачный дизайн карт, бездарные планы, упрямый искусственный интеллект.

Срочно разыскивается хоть сколько-нибудь состоятельный конкурент в жанре симуляторов спецназа!

ДО ОСНОВАНЬЯ, А ПОТОМ...

ПОЛНЫЙ РЕЕСТР НОВЫХ ВИДОВ ОРУЖИЯ В ИГРЕ

- **Beretta M93R – с режимами стрельбы одиночными и короткими очередями**
- **Spectre M4 – с магазином на 40 патронов**
- **HK G3KA4 – очень милая штурмовая винтовка, модификация G3A3**
- **OTs-14 Groza 9/40 (на фото) – новейшая российская разработка, прямой конкурент G3KA4**
- **Benelli M4 Super 90 – свеженький дробовичок от Benelli**



- **M240 – великий и ужасный пулемет, перемалывающий врага в труху**
- **HK SL8-1 – дополнительная снайперская винтовка, для коллекции.**

расставили произвольно, – чтобы игрок не скучал. Часто приходится командовать группой, которая разгуливает черт знает где, и с колокольни игрока совершенно не понятно, когда лучше отдать ей нужный приказ. Замкнутый круг: не хотите ломать голову с тактикой – загружайте приготовленный разработчиками план. Загрузили план – ломайте голову с тактикой или умирайте, умирайте, умирайте!

На этом фоне выделяются три чудесных классических уровня из прошлых серий – Embassy (Rainbow Six), Siberian Base (Rogue Spear) и Subway Station (Rogue Spear: Urban Operations). Три прелестные, яркие, захватывающие операции. Божественная троица уровней мечты, в которых есть все, чего недостает остальным картам Athena Sword: и стычки в узких коридорах, и просторные, открытые залы, и масса тактических хитростей, и напряженный, суровый геймплей. Даже планы в этих уровнях в несколько раз серьезнее, но – хватит ныть. Сейчас мы проложим идеальные маршруты и продезинфицируем уровень, не потеряв ни одного бойца...



ВЕРА, НАДЕЖДА, ЛЮБОВЬ

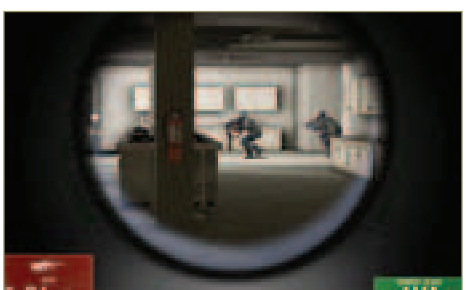
Когда вышел Raven Shield, игроки больше всего жаловались на AI спецназовцев и террористов. Версия исполняемого файла сменилась с один-ноль-ноль на 1.54, и что же? В Athena Sword враги научились ловко кидать гранаты, и это большой плюс. Но остальное не улучшилось ни на грош. Стоящий за углом бандит по-прежнему не услышит перестрелку в десяти метрах от себя, сколько бы патронов вы ни извели. Заложники точно так же лезут под пули, а ваши напарники – сверхпрофессиональные, тренированные специалисты – опять ведут себя, как играющие в «войнушку» дети. Мимо ветерана может пройти несколько коротких очередей, а он даже не удосужится повернуться в сторону стрелявшего и нарвется, наконец, на пулю. Невероятно, но факт: в консольной Rainbow Six 3 ребята работают компетентнее, лучше выбирают позиции и ищут цели. И если вы собрались планировать операцию, будьте готовы после каждого дверного проема приказывать напарникам повернуть голову налево, затем направо – сами они этого сделать не в состоянии.

Одиночный режим так и не стал краеугольным камнем ни Raven Shield, ни Athena Sword. Мультиплеер Rainbow Six 3 был настолько популярен в Интернете, что разработчики из Ubisoft Milan решили в первую очередь закрепить успех многопользовательской «Радуги», и это у них получилось. Онлайн-маньяков ждут пять новых видов сетевой игры, среди которых есть такие забавные, как «захвати противника» и «камикадзе». В первом выстрелы не убивают, а лишь заставляют «раненого» остановиться и поднять руки. На таких пораженцев необходимо надеть наручники, и ребята будут стоять на месте, пока кто-либо из товарищей не освободит их. И так – пока одна из команд не будет обезвреженa. В «камикадзе» к телу одного из игроков привязывают бомбу, и он с помощью товарищей должен добраться до терминала, чтобы обезвредить ее. Но враг не дремлет, и если другая команда добежит до компьютера первой, она сможет дистанционно подорвать смельчака.

Какими бы интересными ни казались эти забавы, факт остается фактом: многопользовательский симулятор спецназа выродился до уровня игры в салочки, и пять эксклюзивных карт да полдюжины новых видов оружия – манна небесная. Athena Sword – дополнение для тех, и только для тех, кто ценит в Rainbow Six сетевую игру. Если же вы надеялись увидеть серьезный тактический шутер, отыщите диск со SWAT: Close Quarters Battle – не пожалеете. В отличие от «Радуги», SWAT с годами только похорошел. ■



Трупы снова застывают в самых неестественных позах.



Редкий кадр. Фотографу удалось запечатлеть спецназовцев в естественных условиях.



Эта карта из оригинальной Rainbow Six послужила основой для уровня Estate в «малоизвестной» многопользовательской игре Counter-Strike. Качество графики, правда, не идет ни в какое сравнение.

■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ ЖАНР: action/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

http://ffcc.nintendo.com

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

ПЬЕСА ДЛЯ ПЯТИ КОНСОЛЕЙ И ЧЕТЫРЕХ ИГРОКОВ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА
serizawa@mail.ru

И настал день, когда Square Enix вновь обратила лик свой к консоли от Nintendo, и поползли слухи о возвращении одной из наиболее нашумевших ролевых серий к истокам, и в нетерпении считали геймеры дни до релиза, надеясь узреть игру, соединившую в себе торжество графики и эпичность сюжетных линий, как того можно было бы ожидать от громкого названия Final Fantasy.

ВСЕ ЛУЧШЕЕ – ДЕТЯМ

Вышедшее на GameCube под названием Final Fantasy: Crystal Chronicles (далее FF:CC) детище блистательных родителей, впрочем, больше соответствует распространенной присказке о том, что в каждой семье если не без урода, то, по крайней мере, без белой вороны обойтись никак нельзя. Еще Final Fantasy IX, возникнув жизнерадостным пряничным домиком на фоне суровых бастионов Final Fantasy VII и VIII, заслужила в свое время немало неодобрительных отзывов из-за смещения акцентов в манере изображения персонажей и игрового мира в сторону нарочитой детскости... Однако несоответствие FF:CC традиционному рецепту RPG от Square Enix заключается отнюдь не в попытке сделать игру привлекательной и для младшего поколения геймеров.

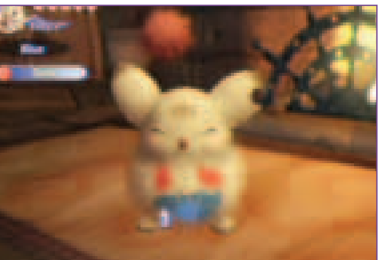
«ПОЧТИ СЕТЕВАЯ» RPG

Постапокалиптический мир, переживший столкновение с гигантским метеоритом, оказывается не самой благоприятной для жизни средой, но и не воплощением научно-фантастических кошмаров. Солнечные деревеньки перемежаются густыми лесами, мрачными пещерами и крупными городами, где вовсю процветают ремесла и торговля. Только окутавшие планету ядовитые миазмы омрачают эту фэнтезийную пастораль, отравляя жизнь четырем расам, мирно существующим бок о бок в FF:CC. Бороться за чистоту окружающей среды от лица представителя какой-либо из них предлагается либо в одиночном режиме, либо в компании друзей. Правда, в данном случае возможность игры с компанией достигается не за счет сетевого режима, а за счет бережно культивируемой Nintendo совместимости GBA и GameCube и использования GBA в качестве основных контроллеров. Ваши друзья не обзавелись GBA? В доме наблюдается катастрофическое отсутствие соединительных кабелей? Никто не хочет играть в RPG, зато все дерутся

ОКРУЖАЮЩИЙ МИР НАПОМИНАЕТ ОЖИВШИЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ ИЗ КНИГИ СКАЗОК: МРАЧНЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ ПОЛНЫ ОТБЛЕСКОВ СВЕЧЕЙ И ТЕНЕЙ, СЮРРЕАЛИСТИЧЕСКИЕ ЛЕСА ПЕСТРЯТ ДИКОВИННЫМИ РАСТЕНИЯМИ.

КЛАССИФИКАЦИЯ ВИДОВ

Хотя гоблины и населяют мир FF:CC, в списке рас, предлагаемых при генерировании персонажа, отсутствуют привычные фэнтезийные существа. Наиболее похожие на людей клаваты (Clavats) получают высокие защитные и магические параметры. Вспыльчивые и решительные карапузы лилти (Lilties) оправдывают свою славу лучших воинов благодаря бонусам к параметрам атаки. Проворные сельки (Selkie) отличаются, ясное дело, высокой ловкостью. Наилучшими же магами в игре станут персонажи таинственной расы юков (Yukes), звероподобные существа с крохотными крылышками муглов и неизменными шлемами на головах.



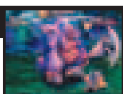
Роспись по муглу. Ручная работа!

ПОРЧА ЦЕННОГО МЕХА НЕ ПРЕСЛЕДУЕТСЯ ЗАКОНОМ

ПОСЛЕДНИЙ ПИСК МОДЫ – КИСЛОТНО-ЗЕЛЕНАЯ ШКУРКА!

Спутника-мугла можно не только разукрасить из аэрозольного баллончика, но и подстричь. Цели смены имиджа далеки от эстетических – цвет шкурки определяет, какие именно заклинания мугл будет кастовать, помогая главному герою, а густота шерсти – скорость передвижения в климате локации. На мини-игру тянет с трудом, поскольку бонусы в духе Jet Set Radio за сложные граффити на мугле не засчитываются, да и возможности игровой аэрографии сильно ограничены.

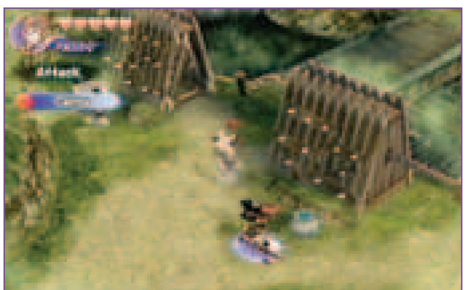
КРАСИВА, КАК
Legend of Mana



ПОХОЖЕ НА
Phantasy Star Online Episode I & II



ОТСУТСТВИЕ ДЛИННЫХ ВИДЕОРОЛИКОВ ОГОРЧАЕТ МЕНЬШЕ, ЧЕМ ТРЕБОВАНИЯ К ПЕРИФЕРИИ.



Боекомплект «чаша с маслом». Разбить и подожечь огненным заклинанием.



Очеровательные интерьеры комнат заставят вас восхищенно затаить дыхание.



ВЕРДИКТ

НЕСТАНДАРТНАЯ ФАНТАЗИЯ



7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Эффектная и простая боевая система, роскошная графика, возможность выбирать между одиночным и командным режимом игры.

МИНУСЫ

Для командной игры требуется как минимум 2 GBA, ценность повторного прохождения близка к нулю – никаких секретов или бонусов.

Гибрид action/RPG и онлайновой игры, который, возможно, был бы более популярен в полностью сетевом исполнении.



– ЗАЧЕМ ГЕРОЮ КУСОК БРОНЗЫ ЗА ПАЗУХОЙ?

– ЗАТЕМ, ЧТОБЫ НЕ ТРАТИТЬ ДЕНЬГИ НА ЕГО ПОКУПКУ!

Необходимость собирать руду и чертежи, чтобы обзавестись новым комплектом доспехов или усовершенствованным оружием, вовсе не означает, что металлургическими опытами придется заняться единолично.

Кузницы в FF:CC во многом похожи на магазины: произвести апгрейд без денежных инвестиций не выйдет, но и более сложных действий, чем розыск и покупка нужных чертежей и материалов, от игрока не потребуется.

за джойстики, когда речь заходит об очередном популярном файтинге или шутере? Ответ напрашивается сам собой – одиночный режим.

Генерирование игрового персонажа максимально упрощено. Никаких списков параметров и жонглирований дополнительными очками в попытке улучшить статистические данные героя. Достаточно выбрать персонажа из представителей четырех рас, тем самым предопределив его статистики и расовый бонус (скажем, использование определенных типов оружия или повышенная ловкость). Вместо привычного класса (боец, маг) генератор предлагает выбрать семейное ремесло – героев-одиночек без родственных связей FF: CC, в отличие от того же Baldur's Gate, не предусматривает.

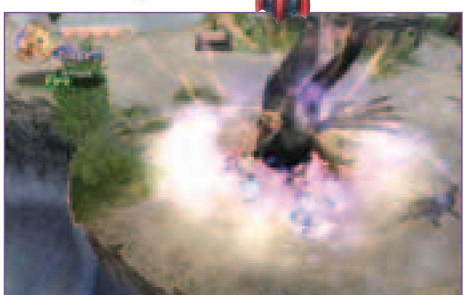
БИТВА ЗА УРОЖАЙ

Занимать героя на протяжении большей части игры будет сбор мирха – натурального моющего средства для кристалла, который оберегает родную деревню от ядовитых испарений. Этим занимаются и другие искатели приключений, однако взаимодействие с ними ограничивается эпизодическими встречами, фиксируемыми в путевом дневнике.

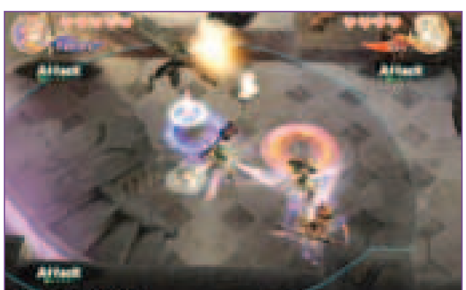
Традиционную команду соратников заменил одинокий мугл, чья основная задача – помогать герою в транспортировке чаши с миррхом. Встроенный в нее кристалл нейтрализует действие миазм в ограниченных пределах и помогает передвигаться по местностям-лабиринтам, где произрастают миррховые деревья. Отсутствие явно выраженной сюжетной линии поначалу наводит на мысль о грядущей нелинейности, побочных квестах и прочих нехитрых радостях, разнообразящих игровой процесс. Однако нелинейность ограничивается свободой (да и то частичной) выбора уровня с миррховым деревом. Дальнейшая схема действий чем-то напоминает среднестатистический боевик: решить пару головоломок для продвижения по уровню, истребить популяцию монстров, преодолеть финальный заслон в виде босса, собрать миррх. Трех уровней достаточно для пополнения запасов на грядущий год. Новый урожай с обобранного дерева можно будет собрать только через два-три года – вот и весь сюжетный повод к путешествиям по мировой карте. Идеально для командного режима, поскольку позволяет новым игрокам освоиться в игре без ознакомления с длинной цепочкой предшествующих сюжетных перипетий, но для одиночного прохождения событийная скупость не компенсируется ни побочными квестами, ни частыми мини-играми, на которые обычно так богаты RPG от Square Enix, ни более детальным раскрытием сюжета.

Бои происходят в реальном времени на манер схваток в Kingdom Hearts или же Dark Chronicle. Хотя пресловутая кнопка, на которую нужно нажимать в бою, всего одна, тип активируемой команды определяется выбором ее в меню действий. Магические атаки осуществляются с помощью волшебных минералов, собираемых с убиенных монстров, и экипируются в меню наравне с рядовыми лечебными препаратами. Наибольший интерес представляет система комбинирования базовых заклинаний для получения их более сильных версий или новых заклинаний, хотя в одиночном режиме для этого придется экипировать все участвующие в комбинации минералы. Излишне, наверное, даже упоминать о том, что количество слотов для экипировки в командном меню ограничено, хотя можно получить дополнительные за счет обнаруженных в подземелье соответствующих артефактов. Таким же образом можно улучшить отдельные па-

ТРАДИЦИОННУЮ КОМАНДУ СОРАТНИКОВ ЗАМЕНИЛ ОДИНОКИЙ МУГЛ, ЧЬЯ ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА – ПОМОГАТЬ ГЕРОЮ В ТРАНСПОРТИРОВКЕ ЧАШИ С МИРРХОМ.



Времени насладиться визуальными эффектами в бою почти нет – успеть бы прицелиться!



При небольшой сноровке управлять прицелом несложно.



Опасное и почетное дело – добывать миррх для очищения спасительного кристалла. Ведь от успеха миссии зависит жизнь всех жителей деревни.

http://ffcc.nintendo.com

ПИСЬМЕЦО В КОНВЕРТЕ – ПОГОДИ, НЕ РВИ!

В Final Fantasy IX доблестные герои нередко выполняли обязанности почтальонов, доставляя послания муглам в самые отдаленные подземелья игрового мира. На этот раз роли распределились иначе: теперь муглы способствуют оживленной переписке героев с деревенской родней. Поддерживать хорошие отношения придется не только вежливыми ответами, но и регулярной отправкой подарков. Жадничать и хамить сородичам не стоит, потому что ответные презенты из дома могут весьма и весьма пригодиться: например, родители-алхимики снабдят чертежами оружия и аксессуаров, а родители-фермеры порадуют вкусной и здоровой пищей для восстановления сил.



Миссия завершена – можно и отпраздновать!

раметры героя, но после прохождения уровня только один из них позволяется оставить в инвентаре навсегда.

Отсутствие каких-либо ограничений по использованию заклинаний усложняется тем, что после прохождения уровня все собранные минералы аннулируются полностью без каких-либо утешительных призов и компенсаций. На новом уровне их придется собирать заново. Сопровождающий героя мугл способен в качестве боевой поддержки кастовать заклинания, но только если он в данный момент не занят тасканием чаши с миррхом. Приятный бонус – мугла не задевают атаки монстров, и беспокоиться о состоянии его здоровья совершенно не требуется.

Вначале локации умеренно коротки, не отягощены чрезмерными головоломками, и лишь раскормленные боссы наводят на мысль, что еще парочка дополнительных героев очень бы пригодилась в нелегком деле собирания миррха. После определенного количества игровых лет уровни приходится проходить повторно, и по ложке отмеряемый основной сюжет с трудом способен удержать внимание игрока, если только он не наделен редкостным упорством.

ВЕСЕЛЕЕ ВМЕСТЕ

Командный режим преображает пусть и не лишенное в первые часы веселья, но однообразное собирательство миррха в увлекательное путешествие. Именно при совместном прохождении становится очевидным удобство применяемой в FF:CC магической системы. Ограниченное количество командных слотов не вынуждает использовать только одно-два комбинированных заклинания – одновременно кастуемые на монстра базовые заклинания комбинируются автоматически. К сотрудничеству обязывает и система случайного распределения радаров между игроками: кому-то выпадает обязанность вести друзей к сундукам с сокровищами, кто-то отслеживает монстров. Правда, и чашу с миррхом придется носить одному из игроков, что лишит его возможности производить какие-либо иные действия и снизит скорость передвижения. Если же игрок примет решение поставить чашу на землю, чтобы принять участие в драке, то по мобильности группа будет сильно проигрывать противнику, поскольку радиус действия чаши не так уж велик, а прямой контакт с миазмами отнимает у персонажа очки жизни. Да и GBA в качестве контроллера не всегда удобен. Если вызов меню с помощью стандартного джойстика приостанавливает ход игры, то при использовании GBA враги продолжают мутузить команду с задором зайчиков-энерджайзеров.

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ ТУРИЗМ

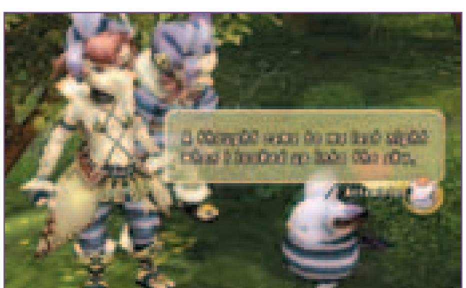
В чем Square Enix традиционно оказывается на высоте, так это в реализации графического оформления игры. FF:CC не стала исключением. Каждая раса представлена восемью героями, выполненными в стиле, близком к Final Fantasy Tactics Advance и Final Fantasy IX. Окружающий мир напоминает ожившие иллюстрации из книги сказок: мрачные подземелья полны отблесков свечей и теней, сюрреалистические леса пестрят диковинными растениями, вода в реках зеркально чиста и искрится на солнце. Редкая игра так провоцирует пейзажными красотами на прохождение новых уровней, вызывая прямотаки туристический азарт. Управление камерой порой тянет переключить на игрока, особенно во время драк с совсем уж гигантскими боссами, но система предусматривает только автоматическую фокусировку на охраняющей героев чаше. Музыка по большей части выполняет свою задачу – служить фоном, который заметен только, когда становится чересчур назойлив, звуковые эффекты разнообразны и прекрасно дополняют пышный фэнтезийный антураж FF:CC.

Красивое приключение, рассчитанное на нескольких игроков или же одиночный hack'n'slash с элементами RPG? Чем именно для вас станет FF: CC, зависит от ваших технических возможностей, но о равноценности режимов в данном случае говорить сложно. Один в поле, безусловно, все еще воин, только вот пережить захватывающую историю, полную эпических подвигов и драматических моментов, при индивидуальном прохождении маловероятно – слишком уж похоже оно на урезанную демо-версию простой в управлении и увлекательной RPG «для маленькой компании». ■

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ ПРЕОБРАЖАЕТ ПУСТЬ И НЕ ЛИШЕННОЕ В ПЕРВЫЕ ЧАСЫ ВЕСЕЛЬЯ, НО ОДНООБРАЗНОЕ СОБИРАТЕЛЬСТВО МИРРХА В УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ.



Комбинирование базовых заклинаний командой куда разнообразней, чем в одиночной игре.



Любой обмен информацией или встреча будут зафиксированы в дневнике.



Кристалл на чаше и поток миазм должны совпадать по элементной принадлежности (огонь, вода, земля, ветер), чтобы путник смог пересечь ядовитую завесу. Смена элементов – все там же, среди монстров.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
HOMEWORLD® 2
1С ФИРМА «1С»
relic
SIERRA
Sierra, Homeworld и логотип Sierra являются зарегистрированными товарными знаками Sierra Entertainment, Inc. Vivendi Universal Games и логотип Vivendi Universal Games являются товарными знаками Vivendi Universal Games, Inc. Игра разработана Relic Entertainment, Inc. Relic является зарегистрированным товарным знаком Relic Entertainment, Inc. Rendered by Alienware. Windows является зарегистрированным товарным знаком Microsoft Corporation. Pentium является зарегистрированным товарным знаком Intel Corporation. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
© 2003 Sierra Entertainment, Inc. © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** FPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Vivendi
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ritual ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 500 МГц, 128 Мбайт RAM

http://www.cs-conditionzero.com/



Такой ракурс появляется очень часто. Стоит лишь выставить любой уровень сложности выше easy.



Модели, как и раньше, обладают волшебной способностью проходить сквозь стены.



Видимо, чтобы подчеркнуть отрицательный характер персонажей, полигонов террористам решили не добавлять. Зато узнаваемость не пострадала!

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

STICK TOGETHER TEAM!

АЛЕКС «GLAGOL» ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

Давеча перелистывал собственный материал, датированный аж две тыщи вторым годом. Тогда CS: Condition Zero проходил у нас по ведомству «Хит?». Ветераны уже и ждать перестали, как вдруг настала пора собирать камни.

Камней хватит на целый сад Реандзи. Ей-богу, сейчас просто смешно вспоминать былой восторг и неумные надежды. Говорил мне герр Перестукин: «Не верьте, юноша, пресс-релизам – денег не будет!», а я все гнул: «Пристегнитесь к стулу, щас взлетаем!». Долетались.

ПЕРВОЕ СВИДАНИЕ

После инсталляции рабочий стол украсили три ярлыка.

Ткнув в первый, я очутился в главном меню и, выставив по максимуму все, что было можно, оказался перед выбором карты. Знакомые названия Dust, Italy, Office и прочее заставили усомниться – туда ли я попал?! Впрочем, сомнения оказались прерваны новой задачей. Предстояло вербовать в команду ботов-напарников. Каждый из них обладает тремя характеристиками: Skill, Co-op и Bravery. Все персы, чьи достоинства хоть как-то превышали оценку bad, были недоступны, так что пришлось довольствоваться тем, что бог послал. А он послал двух ботов с никами Купер (Cooper) и почти что Врен (Vern). Сами подумайте: можно было выиграть с такими товарищами?!

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Дальше – больше.

Загружаю родимый Dust, жду это самое «зеро», а там – наша полторашка! Как сто лет назад. Те же размазанные текстуры, проваливающиеся полигоны и go-go-go! Один в один! Я оружие купить не успел, а Купер с Вреном, не сговариваясь, тут же двинули в разные стороны – наверное, мочить террорров в сортире. Почесав квадратной рукой не менее квадратный затылок (нам, конечно, обещали 1250 полигонов на модель вместо 750, но без очков разницы не видно), я отправился на место закладки бомбы – поджидать оппонентов из соседнего племени. Успел подстрелить двух, но коллеги все не появлялись. Потеряв терпение, высовываюсь из-за ящика на стрежень и получаю пулю промеж нарисованных глаз. Мгновением позже ласковый голос объявляет, что бомба установлена и всем пора бояться.

Самое время узнать, чем же заняты господа консольщики, – как-никак Ренди Пичфорд клялся и божился, что нам ни в жисть будет не отличить, играем мы с ботами или с живыми людьми.

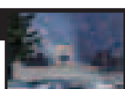
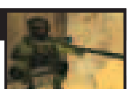
Мои колченогие друзья, услышав обратный отсчет, ринулись на нашу базу, изо всех сил демонстрируя ориги-

СВЕЖАТИНКА!

**В игре появились невиданные доселе на просторах «контры» девайсы. Одно лишь устройство, позволяющее смотреть сквозь стены, чего стоит! Очень полезная штука (в бразильской миссии без нее так и вовсе туговато придется).
Правда, не рассчитывайте, что теперь вам будут известны все планы противника. Рации, камеры и прочий «стафф» можно активизировать лишь в строго определенных местах (в левом углу загорится соответствующий индикатор). Шаг влево, шаг вправо – и связь накроется медным тазом. Это печальное обстоятельство значительно снижает ценность новых аппаратиков, но и до декоративной функции все-таки их значение не опускает.**



Их разыскивает милиция!

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ		ЛУЧШЕ, ЧЕМ	
IGI 2: Covert Strike		Counter-Strike 1.6	

ИГРАТЬ И НИКАКИХ ГВОЗДЕЙ – ВОТ ЛОЗУНГ МОЙ И СОЛНЦА!

ЕСЛИ НАДО, МЫ ПРЕОДОЛЕЕМ!

ЕСЛИ НАДО, МЫ НЕ ПОЖАЛЕЕМ!



Чего нам только не обещали, о чем я сам только не писал! И что уровни сразу можно будет отливать в бронзе и отправлять в учебник по level-дизайну. (Действительно, можно! Если сбросить со счетов скудное внешнее оформление и полное отсутствие новейших технологий.) И что шестнадцатибитный звук унесет нас в заоблачные дали (озвучка в игре и правда бесподобна – все время держит на нервах). Эх, да мало ли чего еще! Теперь уже с радостью можно заявлять: «Хороша, чертовка, получилась»!

ВЕРДИКТ

100%-НОЕ ПРИВЫКАНИЕ!



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

«Контра» – сама по себе уже достоинство! Весь драйв мультиплеера без купюр передан в однопользовательском режиме.

МИНУСЫ

Внешне игра напоминает музейный экспонат. Ни про какие шейдеры разработчики и слыхом не слыхивали.

«Прям не петух, а демон какой-то», сказала курица, когда по ней проехал «Запорожец». Ураганная игра!



НЕ УЧИТЕ ДЕДУШКУ КАШЛЯТЬ

ИЛИ КУРС МОЛОДОГО БОЙЦА

Изрядно полазив по форумам в поисках впечатлений неофитов, я наткнулся на очень распространенный вопрос: «Что делать в Бразилии в самом начале уровня? Миссия заканчивается проигрышем, не успев начаться!». Отвечаю (найдено опытным путем с третьего раза): нужно тихой сапой прокрасться в загончик, где дрыхнет охранник. На столе за ним, естественно, лежит автоген (что еще там может лежать?!). Хватаете его и вперед – резать замок канализации. Дальше разберетесь сами.



нальность нынешнего AI. Нарезав по три круга каждый, двинули к месту Хэ. Оставшийся в живых террорист встретил их гостеприимной автоматной очередью. Опасливо глянув на мерцающую и тикающую штуковину, бойцы невидимого фронта побежали прятаться в ближайшем коридоре. А потом был большой бадабум.

Вот такая, блин, вечная молодость…

УДАЛЕННЫЕ СЦЕНЫ

Второй ярлык зазывал познакомиться с deleted scenes новой «кантры». Под интригующей вывеской скрывался «тот самый синглплеер», который должен был стать «лучшим». Вот так – скромно и со вкусом: просто лучшим. Не знаю, чем рассчитывали поразить нас разработчики, но графика в список сюрпризов занесена не была. Разве что неприятных. Потому как водой из фанеры и редкими кустиками из растрового папье-маше сейчас можно удивить разве что неандертальца. Андертальцы во главе с Полосатым давно рубятся в UT 2004.

И ВСЕ-ТАКИ ОНА ВЕРТИТСЯ!

Не мне вам говорить: все фигня, кроме пчел. Да и пчелы, если вдуматься… Внешний вид у «кондишна» тот еще. Как у Ленина: вроде бы, живее всех живых, но паричок-то моль побила. Только плюньте вы на все это! Сложной. Как плевали в эпоху доисторического материализма. Чем только игры не брали – и графикой, и дизайном уровней, и музыкой, и реализмом, туды его в качель… А про геймплей как-то и забыли.

Здесь вам напомнят!

Такого удовольствия от процесса я не получал уже лет пятнадцать (правда, в прошлый раз я смотрел не на монитор, а в окно школьной девчоночьей раздевалки).

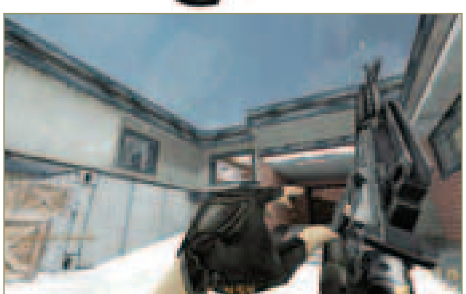
Может, конечно, это и суррогат, но если у вас нет Сети, то CS, надо думать, прошел мимо вас. А если он прошел мимо вас, то лучший вариант – купить двустволку и повеситься. Понимая это и стремясь предотвратить демографический кризис, разработчики выпустили игру, целиком и полностью хранящую дух многопользовательского режима. Как им это удалось – не знаю.

Театр Сергея Образцова в полном составе носится как угорелый по текстурам музейного вида, не обращая ни малейшего внимания на случающиеся время от времени «погодные эффекты» и стреляет в вас глазами, от которых стало бы дурно горгоне Медузе. Вы, в свою очередь, ныкаетесь от кукол по канавам и подворотням, застреваете в полигонах, так же не обращаете ни малейшего внимания на случающиеся время от времени «погодные эффекты» и при этом не можете оторваться от экрана. Вот не можете и все! Меня самого отлепляли двое суток; хорошо хоть батарейки в мышке сели.

АГИОГРАФИЯ

Сюжет у сингла, мягко говоря, условный. То вы косите бамбук в Бразилии, то замеряете период полураспада на какой-то сибирской АЭС. Освобождаете немощных снайперов и откормленных заложников. Никакой связи между миссиями усмотреть не удалось. Тем не менее игру это не портит. Ее вообще ничего не портит! Когда приходится все время смотреть себе под ноги, чтобы не дернуть за веревочку, которая тянется к чеке противопехотной гранаты, когда все время приходится смотреть в небо, потому что там глупый снайпер робко прячет тело жирное меж веток, когда все время приходится смотреть назад, чтобы не было так мучительно больно за перерезанную глотку, когда все время приходится смотреть вперед, чтобы не грохнуть ненароком кого-нибудь из своих, да еще при этом вести прицельный огонь по недругам… Начинаешь понимать, что такое осень. Это небо, плачущее небо под ногами!

Главное – запаситесь обычной мышью, чтоб не разбить в сердцах беспроводную, когда у нее сядут аккумуляторы. ■



Снег на зимних картах предательски скрипит под ногами. Будьте бдительны!



Видели бы вы, как двигается эта коробочка на ножках!



Обратите внимание, с какой грацией выгнул руку один из спецназовцев. Мы пробовали воспроизвести эту позу всей редакцией, но «славы Ивана Козловского» нам не видать…

ОБЗОР

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** 2D shooter
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Metro 3D ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Irem
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.metro3d.co.uk/



R-TYPE FINAL



ПОСЛЕДНИЙ ИЗ МОГИКАН

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Смерть жанру предрекали уже давно, некоторые журналисты и издатели и вовсе заочно похоронили его, однако новые игры все выходят да выходят, причем не только в Японии, но и на Западе.

Игра начинается с вполне симпатичной заставки, демонстрирующей нам отнюдь не сюжетную завязку, а идеологию проекта. Десятки и сотни аэрокосмических истребителей красуются перед нами, каждый из них – совершенная боевая машина, что способна переломить ситуацию в войне с загадочными инопланетянами. Детали же сюжета, включая и личность пилота, абсолютно неважны, главным героем здесь является красивейший кусок железа.

Геймплей в R-Type не должен вызвать никаких проблем с освоением и у поклонников жанра, и у новичков. Экран автоматически «движется» в нужную сторону, вы передвигаетесь в его пределах, непрерывно ведя огонь. Зажав кнопку стрельбы, вы копите энергию для «суперудара» (его линейку можно заполнять не один раз). Одна из особенностей R-Type – наличие дополнительного боевого модуля, стыкующегося с кораблем либо сзади, либо спереди. Именно поэтому здесь возможны случаи, когда противник нападает на вас с тыла. И если во многих старых шутерах в таких случаях приходилось просто пережидать атаку, а в более совершенных (вроде Zero Gunner 2) разворачивать боевую машину, то здесь надо отстыковать модуль и «прилепиться» к нему кормой.

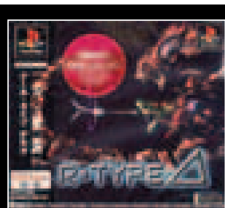
Обещания разработчиков предоставить геймерам более сотни различных боевых машин были выполнены. И вправду: комбинируя различные корпуса кораблей и их оборудование, можно получать очень интересные варианты. Изначально доступна лишь малая часть элементов этого своеобразного «конструктора», по мере прохождения игры открываются новые. С учетом того, что каждый базовый вид оружия имеет несколько модификаций, можно с уверенностью сказать, что в R-Type Final представлен самый большой арсенал среди современных консольных двухмерных шутеров.

Пожалуй, самые серьезные вопросы вызовет система жизней. Кораблик гибнет после первого же попадания (вполне нормально), однако восстанавливается не сразу же, а на последнем условном чекпойнте. То есть, на убийство каждого босса вам отводится всего лишь одна попытка, что очень жестоко. Зато вот накопленный арсенал после уничтожения корабля не исчезает – это помогает сильно. Так что ставьте уровень сложности Baby, и после нескольких дней тренировок R-Type Final окажется вам вполне по зубам. ■

ЛИДЕР СТАИ

ПОСЛЕДНИЙ – НЕ ЗНАЧИТ ЛУЧШИЙ

Предыдущей игрой серии была R-Type: Delta для PS one, вышедшая аж в 1999 году. И фанаты серии, и журналисты отмечают, что именно ее стоит считать наиболее продвинутой: в ней и дизайн уровней, и набор оружия, и даже музыка совершенны. Да, различных видов кораблей в R-Type Delta было всего лишь три против целой сотни в R-Type Final, но зато и их арсенал отличался кардинально.



ВЕРДИКТ

ЗАМЕЧАТЕЛЬНО!



8.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Огромный выбор кораблей и оружия, достойная графика, продуманный геймплей, обилие игровых режимов.

МИНУСЫ

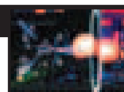
Игра нишевого жанра, несколько странный уровень сложности, отсутствие нормального сюжета.

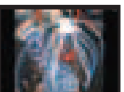
Возможно, не самый лучший представитель двухмерных самолетных шутеров в истории, но уж точно один из кандидатов на это звание.



Изящность взрывов просто поражает.

НА УРОВНЕ	НЕ ПОХОЖА НА
R-Type Delta	Ikaruga





ИГРА ПОСТРОЕНА СОВСЕМ ПО ДРУГИМ ПРИНЦИПАМ, НЕЖЕЛИ ХИТОВЫЕ ШУТЕРЫ ДЛЯ DC.



Для этого босса вполне логично подобрать оружие, бьющее строго прямо.



Ужасные монстры, напоминающие динозавров, ждут вас на втором уровне. Волшебный дизайн!



Каждая пушка имеет свой собственный, зачастую весьма замысловатый алгоритм ведения огня. Стандартные «веерные лазеры» и «самонаводящиеся ракеты» – лишь малая часть представленного в R-Type Final.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sony Computer Entertainment Europe ■ РАЗРАБОТЧИК: Zipper Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16

http://www.playstation.com

SOCOM II: US NAVY SEALS

ГЛОБАЛЬНОЕ ПОУМНЕНИЕ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Неизвестно, поступит ли в официальную продажу в России сетевой адаптер для PS2, но поддерживающие онлайновый мультиплеер игры продаются совершенно свободно. Первую часть SOCOM массовый отечественный игрок по достоинству не оценил: мало кому удалось самолично опробовать выдающийся многопользовательский режим.

Отсталость графического исполнения и не самая удачная реализация искусственного интеллекта широкой популярности способствовать не могли. Оперативно выпущенный сиквел, однако, имеет больше шансов понравиться нашим геймерам.

Давайте сразу определимся с игрой по сети на PS2. В России она вполне возможна – при наличии у вас джентльменского набора из сетевого адаптера, кредитной карты с положительным балансом для оплаты услуг и широкополосного подключения к Интернету (модемная связь, увы, не подойдет). При большом желании все это можно себе позволить, так что говорить о SOCOM II исключительно как об однопользовательском тактическом шутере мы не станем. Хотя, конечно, большинство потенциальных российских покупателей игры интересует сингл-кампания, с нее-то мы и начнем.

ОТРОСЛИ МОЗГИ

В Zipper Interactive вняли геймерским жалобам и перетряхнули однопользовательский режим, выведя его из категории придатков к мультиплееру в разряд полновесных факторов, прямо влияющих на успех игры. В статье «Отстрел дуболомов» («СИ»№17(146)) я сетовал на эпидемию глупости, постигшую носителей AI в первой игре, на невразумительные брифинги и необходимость штурмовать каждый этап по три-четыре раза только для того, чтобы разобраться, какие именно действия от вас требуются. Трое бестолковых напарников были обузой, ходячими мишенями с размалеванными лицами. Теперь много изменилось. Методику выполнения конкретных заданий по-прежнему уяснить из брифингов невозможно, зато искусственный интеллект напарников резко прибавил сообразительности (а враги изрядно увеличили численность). Вот даже что скажу: нигде раньше я не видел такой грамотной работы сослуживцев, управляемых компьютером. Бойцы не подставляются под огонь, все действуют максимально скрытно, а цели обнаруживают и «снимают» едва ли не раньше, чем сам играющий обращает на это внимание. Если возникла необходимость пристрелять позицию снайпера, можно не опасаться внезапного нападения сбоку или сзади: залегшие рядом напарники контролируют периметр. При случае – умело прикроют. Впервые в однопользовательском режиме шутера на PS2 у меня возникло ощущение игры в команде с живыми партнерами, а это – лучшее доказательство профессионализма программистов Zipper.

ПРИЕМ, КАК СЛЫШНО?

Важную роль играет и поддержка гарнитур от Logitech или Sony: пристроив на голове наушник с микрофоном, вы не только слышите в ухе голос координатора операции, но и получаете возможность направлять действия напарников голосовыми командами. Если внятно и четко проговаривать английские фразы, ваши подчиненные беспре-

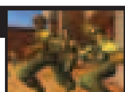
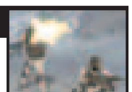
БОЙЦЫ НЕ ПОДСТАВЛЯЮТСЯ ПОД ОГОНЬ, ВСЕ ДЕЙСТВУЮТ МАКСИМАЛЬНО СКРЫТНО, А ЦЕЛИ ОБНАРУЖИВАЮТ И «СНИМАЮТ» ЕДВА ЛИ НЕ РАНЬШЕ, ЧЕМ САМ ИГРАЮЩИЙ ОБРАЩАЕТ НА ЭТО ВНИМАНИЕ.

БОЛЬШЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

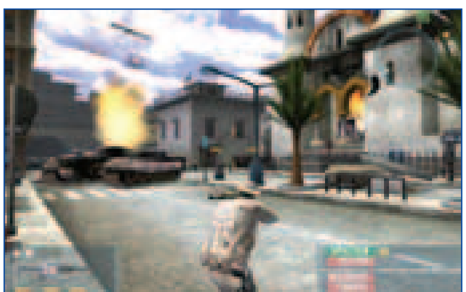
ПОЯВИЛОСЬ У СЕТЕВЫХ КОММАНДОС
Выросло количество опций, доступных пользователям мультиплеера. Режим Suppression («подавление», местный аналог deathmatch) теперь позволяет играть с включенным respawn – так вы будете возрождаться на той же самой карте в течение двадцатиминутного раунда. Система учета результатов поддерживает статистику кланов и отдельных игроков, появилась возможность ограничить число своих оппонентов игроками с рангом побед, равным или близким вашему, – это позволяет поддерживать баланс сторон в бою.



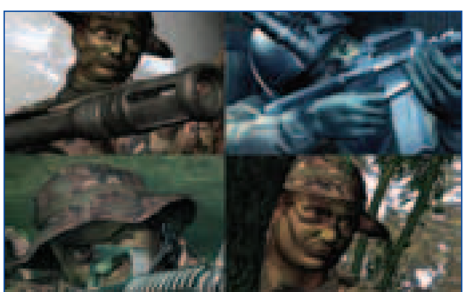
Кое-где можно пострелять с пулеметной турели.

РЕАЛИСТИЧНЕЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
TimeSplitters 2 	SOCOM: US Navy SEALs 

НАЛИЦО ЯВНОЕ ТОРЖЕСТВО СИКВЕЛА НАД ОРИГИНАЛОМ.



Танку на узких городских улочках делать нечего. Всего и делов-то – ему это объяснить.



Печатью интеллекта физиономии напарников, как видите, не обезображены. Но то лица…



ГОЛОСОВЫЕ КОМАНДЫ

ТОНКОСТИ ОБЩЕНИЯ С ПОДЧИНЕННЫМИ

Каждая команда представляет собой предложение, состоящее из кодовых слов. Первая часть предложения указывает, кому вы отдаете приказ.

- Fireteam – обращение к звеньям Able и Bravo
- Able – обращение к напарнику Jester
- Bravo – обращение к звену Bravo
- Escortee – обращение к эскортируемому

Вторая часть предложения обозначает действие.

- Hold Fire – стрельба только в ответ на огонь врага
- Fire At Will – стрельба по всем явным мишеням
- Deploy – бросить или установить предмет в точке перекрестья вашего прицела
- Open Door – открыть дверь, на которую указывает ваш прицел
- Close Door – закрыть дверь, на которую указывает ваш прицел
- Cover Target – прикрыть огнем
- Breach, Bang And Clear – проникнуть в помещение, взорвать ослепляющую гранату и подавить сопротивление
- Breach, Frag And Clear – проникнуть в помещение, взорвать осколочную гранату и подавить сопротивление
- Breach, Move And Clear – проникнуть в помещение и подавить сопротивление
- Clear Area – нейтрализовать всех врагов по направлению вашего прицела
- Move To – перебраться в указанное место
- Run To – перебраться в указанное место как можно скорее
- Stealth To – скрытно перебраться в указанное место
- Attack To – перебраться в указанное место и открыть огонь по мишеням
- Lead To – Escort – эскортировать кого-либо в указанном направлении
- Regroup – вернуться к вам
- Follow – следовать за вами
- Hold Position – оставаться на месте
- Get Down – залечь на месте
- Overwatch – наблюдать за указанным районом, предупреждая о появлении врагов

Третья часть связана со спецификой команд. Move To, Run To, Stealth To, Attack To и Lead To завершается указанием места: Chrosshairs (в направлении вашего прицела) или NAV Points (одной из точек на карте). Команда Deploy завершается наименованием предмета: Frag (осколочная), Flashbang (ослепляющая/оглушающая), Smoke (дымовая граната) или Satchel (взрывчатка).

ВЕРДИКТ

ВНУШАЕТ!



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Это лучшая онлайновая игра для PS2, здесь увлекательный сингл, классное управление и отличный дизайн уровней.

МИНУСЫ

Визуально она уступает большинству аналогов, для полноты ощущений вам понадобится недешевая ($30) аудиогарнитура.

У вас нет сетевого адаптера, «локалки» или «выделенки»? SOCOM II удивительно хорош и без сетевого режима.



кословно следуют не только простым приказам вроде «fireteam, follow» или «hold position», но и конструкциям типа «Bravo, breach, bang and clear» – в этом случае боец из звена «Браво» подкрадывается на корточках к закрытой двери, распахивает ее ударом ноги, бросает в проем гранату, забегает следом и подавляет ослепших и оглохших врагов. А вы спокойно наблюдаете происходящее, распластавшись где-нибудь в соседних кустиках. Для тех, кто еще не обзавелся гарнитурой, голосовая система дублируется древовидным меню команд, доступным по кнопке «квадрат». Вообще, управление в SOCOM II – на уровне лучших консольных FPS, разумно используются все кнопки и ручки джойпада. К примеру, переключиться с автоматического режима стрельбы на одиночный можно, задержав на пару секунд палец на L3 – решение изящное и удобное. Полностью освоиться с управлением удается примерно за час, в конце которого вы будете с легкостью бросаться с разбегу на землю, перекатываться в ближайшие заросли, выхватывать снайперскую винтовку и ощупывать окрестности через оптический прицел.

ВОТЧИНА ПРОФИ

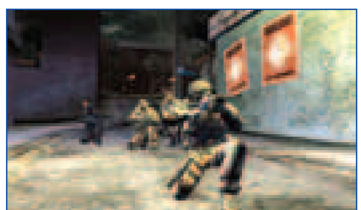
Хотя графика по-прежнему не дотягивает до лучших образцов жанра, она стала детальнее. Текстурки получше, цветовая палитра уже не такая мутная, да и анимация здесь плавнее. Открытые пространства Сибири уступили место запутанным лабиринтам фавел Рио-де-Жанейро, американские портовые склады сменились базой на Камчатке, где подразделения SEALs действуют совместно с бойцами спецназа. Онлайновая составляющая, естественно, великолепна. До шестнадцати игроков могут вести бой на любой из двадцати двух карт (двенадцать этапов новые, десять – улучшенные версии старых), вдобавок к базовым режимам появились Escort (попытка провести NPC по опасной территории) и Breach (высадка на базу противника с целью взорвать ее). По сети в SOCOM II играет публика все больше взрослая, вдумчивая, серьезная, – детского мата в наушнике вы не услышите. На темных уровнях сложно отличить «своего» от чужака даже в очках ночного видения, поэтому когда команды разделяются на небольшие группы, постоянный аудиоконтакт позволяет информировать друг друга о местоположении. Люди работают звеньями, умело координируя действия с помощью голосовой связи, и меньше всего это напоминает печально знаменитое «мясо» Counter-Strike. Репутацию первой игры подпортили читеры, использовавшие в онлайновом режиме коды для Pro Action Replay, но в случае с сиквелом Zipper каким-то образом ухитряется «обрубать» недобросовестных игроков прямо на входе.

РАДОСТИ ЖИЗНИ

SOCOM II – наглядная иллюстрация того, как улучшенный искусственный интеллект напарников превращает скучный тактический шутер в захватывающее командное приключение, даже если ваша PS2 не может похвастаться подключением к Интернету. В принципе, первую часть можно окончательно похоронить: все, что было в ней хорошего, перекочевало в игру-продолжение и было практически всесторонне улучшено – настолько, что от третьего SOCOM остается ждать только подвижек в области графики. А пока у нас на руках лучший тактический шутер для самой популярной на свете приставки. Согласитесь, уже немало. ■



Скриншот, иллюстрирующий самую суть SOCOM: отряд терпеливо пробирается по враждебной территории; каждый закоулок на их пути может оказаться последним.



Путь на Камчатку лежит через албанские горы и трущобы Рио.



Прибор ночного видения – совершенно незаменимая вещь.

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** platform/puzzle
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Rare
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.thq.co.uk/games/product/Sabre+Wulf?ProdPlatform=gba

SABRE WULF

СПАСЕНИЕ МИРА КАК МЕТОД БОРЬБЫ С КЛЕПТОМАНИЕЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@miranime.net

Для начала разделаемся с официозом: впервые игра с таким названием вышла для древней системы Commodore 64 в славном 1985 году, но в России стала известна именно в версии для ZX-совместимых компьютеров.

Игры на кассетах, 48 Кб памяти и две минуты потусторонних звуков при загрузке, помните? Вот и команда Ultimate Play the Game не забыла прошлого и теперь, будучи разработчиком с известным именем Rare, дарит нам игру, призванную развернуть и развить идеи восьмидесятых. Вкратце история такова. Давным-давно в Тридевятом царстве жили-были мирные и добрые люди. Каждый – на своем месте, у каждого – свое дело. И не так много у каждого человека было материальных ценностей, чаще всего – одна. Зато были равенство и дружба, а дверные замки изобрести никто не удосужился. Но вот незадача – завелся в окрестных лесах Волк-клептоман, и давай мешать людям жить!

Как учат нас народные сказки, на каждого возмутителя спокойствия найдется свой герой. А потому дикий зверь был изловлен и заживо замурован внутри каменной статуи... Что вы хотели, средневековые обычаи! Тем не менее, спустя какое-то время объявился Злодей, сумевший расковырять сей памятник наивности людской и выпустить клептомана-террориста на волю. Зачем? Мотив прост и банален – власть над миром. Зачем волк? А для колориту! Волк промышляет мелким вредительством, по-сорочьи стаскивая в свое логово все, что блестит и плохо лежит. Это может быть единственная на весь колхоз лестница, ключ от комнаты, где деньги лежат, или даже ценнейшая шляпа третьего NPC слева. Волку неважно, что красть, но вернуть украденное попросят вас. А вы, как порядочный Герой, отказаться не можете и вынуждены на протяжении восьми красивейших миров бороться не с причиной, а со следствием.

В чем ваша роль? Как только волк украл – вы отбираете. Правда, просто? Выглядит это так: вы спускаетесь в логово и ищете спящего подле добычи больного. Хватаете трофей, и... РВЕТЕ КОГТИ!! И все? И все. Но как увлекательно!

Однако найти лежбище волка не так-то просто: фантазия дизайнеров Rare всегда славилась пугающей изощренностью – в мире живут монстры. И не какие-нибудь там последствия школьных опытов в кабинете географии, а еще хуже – они забавные. Но вредные. Поэтому нужно уравновесить шансы и обзавестись монстрами полезными – они томятся в туго завязанных мешках и в зоомагазинах. Теперь все на своих местах – игра, заручившись поддержкой всевозможных тумбочек с глазами и дятлов-камикадзе, то и дело ставит вам мат, закрывая дорогу, а вы используете свои козыри, преодолевая все напасти с помощью не менее экзотических питомцев. В этом смысле Sabre Wulf – куда больше головоломка, нежели платформенная прыгалка, но – обросшая современными тенденциями. Прибавьте отсутствие какого-либо оружия, необходимость продвигаться по уровню как можно быстрее и экономить помощников... Сейчас такие игры внове. ■

ВЕРДИКТ

СТОИТ СЫГРАТЬ!



7.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Милейшая графика, интересная идея, достойная реализация... Классическая игра старой школы понравится и взрослым и детям.

МИНУСЫ
Невысокая сложность и общая монотонность действа способны быстро прискучить. Слабый сюжет, невыразительная музыка.

Перед нами не платформер в привычном понимании, а, скорее, неординарный пазл, разбавленный его элементами...



Тот самый осел!



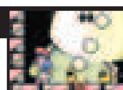
А ЧТО ЖЕ ОСТАНЕТСЯ...

...ЕСЛИ ОТСЛОИТЬ КОЖУРУ?

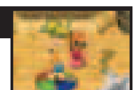
Останется незамысловатая изящная идея плюс до аскетизма лаконичный геймплей, обросший всевозможными «точечными фейерверками». Вы уже наслышаны про элементы adventure? Но весь «сюжет» можно проматывать, не читая.

Если, конечно, вы не горите желанием узнать, что для движения лифта используется тягловый осел, который отказывается работать без морковки, которую – правильно! – только что стащил коварный волк, гроза ключевых предметов.

ХУЖЕ, ЧЕМ
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge



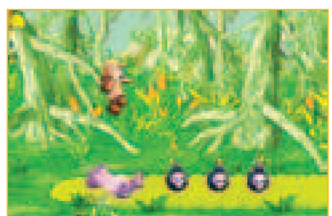
ОСОБОЙ ИГРЕ – И СУД ОСОБЫЙ. ПОПРОБОВАТЬ СТОИТ!



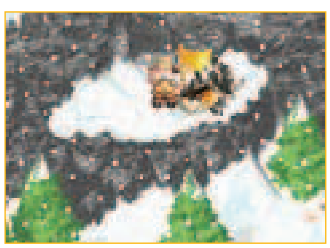
Графически игра близка к Donkey Kong Country для SNES. Жаль, что по части музыки Sabre Wulf существенно проигрывает.



Главный злодей неактуален – игра рассказывает о противостоянии Охотника и Волка.



Есть много способов преодолеть препятствие, и у каждого – свои «за» и «против».







Шиза в большом городе
Страшилки
шестое чувство
Бука

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** FPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Illusions ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 64 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P4 1.2 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 128 Мбайт VRAM

http://www.eagames.com/official/battlefield/vietnam/



Кинематографичный скриншот. Такие ракурсы сделали бы честь любому фильму.



Вражеская пушка бьет по нашим позициям. Надо бы пройтись по этому лесу напалмом.



Летят самолеты и танки горят… Хотя, нет, горят-то как раз самолеты, а танками в этом сражении даже и не пахнет. Жаль, пара железных бронированных машин пришлась бы очень кстати.

BATTLEFIELD VIETNAM

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

С ДОБРЫМ УТРОМ, ВЬЕТНАМ

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

Рано или поздно это должно было случиться. Боевой сериал Battlefield наконец-то переместился из пыльных окопов Второй мировой в душные джунгли Северного Вьетнама.
Умельцы из Digital Illusions снова смогли доказать всем геймерам, что способны создавать блестящие сетевые шутеры, не ограничиваясь при этом узкими рамками жанра. Появление Battlefield Vietnam едва ли можно считать знаменательным событием, но недооценивать его выход тоже не стоит. Это, скорее, дань моде, которая, как известно, весьма переменчива и порой требует оригинальных и нестандартных ходов.
К сожалению, назвать Battlefield Vietnam совершенно новой игрой также было бы не совсем уместно. Тем не менее, сменив фашистов на вьетконговцев и дав всем желающим возможность почувствовать «чудесный утренний запах напалма», разработчики явили миру не просто клон своего же творения двухлетней давности. Можно смело предположить, что в Battlefield Vietnam будут с удовольствием играть как преданные фанаты, которым уже давно не терпится приступить к зачистке джунглей от бойцов Хо Ши Мина, так и те, кто до сих пор не был знаком с этим великолепным многопользовательским проектом.

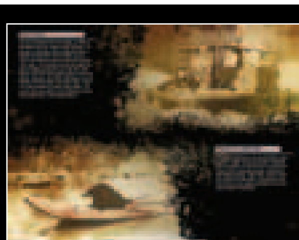
НОВЫЕ УСЛОВИЯ

В основе геймплея лежит все та же проверенная временем формула, по которой создавались предыдущие части сериала. Несколько первых часов, проведенных перед монитором, не оставляют никаких сомнений в том, что перед нами прежний Battlefield, заметно похорошевший внешне, но ни на йоту не изменившийся внутри. Единственное, что подверглось более-менее заметным модификациям, – динамика. Она, несомненно, повысилась, отчего происходящее на экране напоминает художественный фильм, посвященный вьетнамскому конфликту. Многопользовательские баталии еще никогда не были столь увлекательными. Сражения даже с небольшим количеством участников дают в полной мере ощутить все прелести проекта, предназначенного в первую очередь для соревнований по сети.
Однако, приложив максимум усилий для шлифовки мультиплеера, создатели Battlefield Vietnam снова забыли об одиночном режиме. В результате игра с ботами не представляет никакого интереса. Ваши виртуальные братья по оружию ведут себя, мягко говоря, странно, тогда как противники, напротив, демонстрируют неплохую тактику, так что даже геймеры, имеющие опыт

КАК СКОРОТАТЬ ВРЕМЯ

ДОЛГАЯ МУЗЫКАЛЬНАЯ ПАУЗА

Одной из особенностей движка является продолжительная загрузка карт. Пока линия в нижней части экрана полностью заполнится, проходит достаточно времени, в течение которого вы сможете ознакомиться с фрагментами истории войны, а заодно прослушать песни музыкальных групп того времени. Ожидание начала игры не кажется мучительным благодаря таким исполнителям, как Beach Boys или Mamas and Papas.



ВЕРДИКТ

ЗАМЕЧАТЕЛЬНО



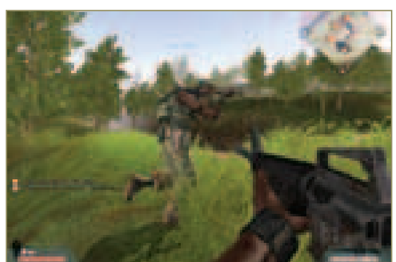
8.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Великолепная динамика, отличное звуковое и музыкальное сопровождение, хорошая графика.

МИНУСЫ
Непроходимо тупой искусственный интеллект союзников, высокая сложность игры в одиночном режиме.

Отличное продолжение хорошего проекта и по совместительству один из лучших сетевых шутеров последнего времени.

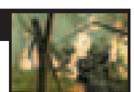


Действие в группе – залог выживания на поле боя.

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ
Battlefield 1942



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Vietcong



ИМЕННО ТАК И ДОЛЖНЫ РАЗВИВАТЬСЯ СЕТЕВЫЕ ШУТЕРЫ.

ОРУЖИЕ ПОБЕД

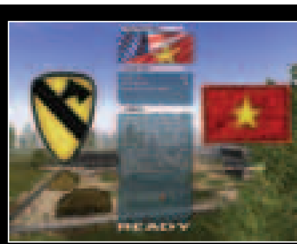
Война во Вьетнаме была не только столкновением политических режимов, но и противостоянием двух могущественных военных держав, обладающих самыми современными видами вооружения. В Battlefield Vietnam вам предоставляется замечательная возможность пострелять из лучших образцов американского и советского оружия и техники времен вьетнамского конфликта. Автоматы M16 и AK 47, танки Sheridan и Pt-76, самолеты F4-Phantom и МиГ-21 – вот лишь неполный список того, с чем предстоит столкнуться игроку. А, может, вы хотите прокатиться на знаменитом советском БМП? Теперь у вас будет и такая возможность.



ПОМНИТЬ О ГЕРОЯХ!

ИХ ИМЕНА

К чести разработчиков стоит отметить, что при создании Battlefield Vietnam они не только проделали большую работу по части визуального и звукового оформления проекта, а пошли гораздо дальше и привлекли к разработке экспертов по Вьетнаму. Спецы консультировали Digital Illusions по вопросам вооружения и помогали создавать карты. Кстати, имена американских солдат отнюдь не вымышленны, а взяты из списков реальных участников боев.



сражений на передовых Battlefield 1942, рискуют получить смачную и весьма обидную пощечину своему самомнению. И это отнюдь не их вина. С другой стороны, ценность побед в Battlefield Vietnam гораздо выше, чем в любом другом FPS. Одолев противника, можете смело вешать большую деревянную медаль себе на шею.

Сменив театр военных действий, знаменитый шутер приобрел ряд новых особенностей. Не забывайте, что отныне основное действие происходит в густых тропических джунглях, а это заставляет искать совершенно новые подходы в борьбе с врагами. Зачастую обильная растительность не позволяет увидеть притаившегося противника, а недремлющие снайперы могут легко обрывать жизнь вашего героя так, что вы даже не успеете сообразить, откуда произведен смертельный выстрел. Заметно расширившийся арсенал боевой техники также вносит определенные коррективы в геймплей. Да, танки, джипы и прочие средства передвижения были и раньше, но в Battlefield Vietnam их роль значительно возросла. Поливать гуков пулеметным огнем с вертолета гораздо удобнее и эффективнее, чем пытаться сделать это с автоматом наперевес, пробираясь сквозь заросли тропических деревьев.

ВОЙНА ПО ВСЕМ ПРАВИЛАМ

Графика нового Battlefield изменилась намного сильнее, чем предполагалось. Разработчики использовали модифицированный движок предыдущих частей, однако результат превзошел все ожидания. Визуально Vietnam выгодно отличается от всех своих предшественников и демонстрирует превосходные модели солдат и техники, отличные спецэффекты и неплохую анимацию. Естественно, системные требования также были пересмотрены в сторону повышения, причем так, что даже на компьютере с рекомендуемыми характеристиками игра все же умудряется «притормаживать» во время скопления приличного количества солдат и техники. Но гибкие настройки дают возможность «подкрутить гайки» согласно возможностям своего железного друга.

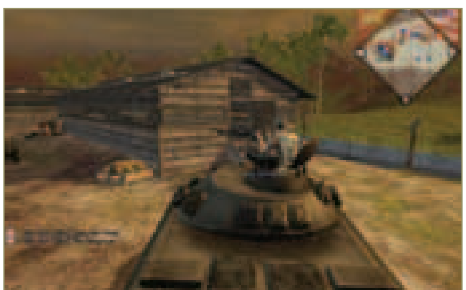
Высокое качество игры подтверждает поддержка всех основных стандартов объемного многоканального звука. Отдельных слов восхищения заслуживает саундтрек. Он составлен из лучших музыкальных композиций середины шестидесятых годов, ставших настоящими гимнами антивоенного движения того времени. Мелодии надолго врезаются в память и создают неповторимую атмосферу, вызывающую примерно такие же чувства, как при просмотре киношедевров «Апокалипсис сегодня» или «Цельнометаллическая оболочка».

ЗАПАХ НАПАЛМА

Безусловно, в Digital Illusions знают, как делать хорошие шутеры. Много ли вы можете назвать приличных продолжений оригинальных проектов? Battlefield Vietnam – как раз из их числа. Возможно, для неподготовленного игрока он покажется несколько однообразным и излишне сложным, зато для поклонников Battlefield и просто любителей сетевых баталий, наверняка станет настоящим подарком. Отбросив в сторону немногочисленные недостатки, можно смело констатировать, что игра удалась. И пусть отличия от оригинала не столь значительны, от этого она не становится хуже. В конце концов, такие проекты создаются с прицелом на будущее, а в нем уже сейчас ясно вырисовываются контуры грядущих мультиплеерных сражений с армией коммунистического Вьетнама. Вы ведь любите запах напалма по утрам и чарующие звуки вагнеровского «Полета Валькирий»? Тогда Battlefield Vietnam создан специально для вас. Пока это лучшая часть сериала и так будет еще очень долго. ■



Огневая поддержка оказалась как нельзя кстати.



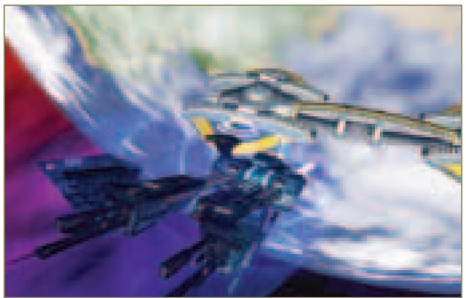
В танке легко помещается несколько бойцов, каждый из которых может вести огонь.



Этот парень определенно чем-то недоволен: возмущение явно читается на его лице. Модели и мимика солдат в Battlefield Vietnam реализованы очень неплохо.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation ■ ИЗДАТЕЛЬ: DreamCatcher
■ РАЗРАБОТЧИК: 3000AD ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 64 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1000 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 64 Мбайт VRAM

http://www.3000ad.com/products/uc.shtml



Посмотрите на текстуру планеты: ее низкое разрешение здорово портит вид «шарика».



Большая часть планет являет собой такую кустистую и безрадостную пустыню.



Обратите внимание на разнообразные виды техники, которой можно управлять. Точнее можно было бы… Корявый интерфейс и слабенький графический движок отобьют у вас всякую охоту это делать.

UNIVERSAL COMBAT

НАЗВАЛСЯ КЛИЗМОЙ, ПОЛЕЗАЙ В…

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shadworld@hotmail.com

Предрелизные недели Universal Combat (в девичестве Battlecruiser Generations) были окутаны едким облаком скандала. Дерек Смарт (Derek Smart), глава 3000AD и идеолог проекта, бессовестно затянул разработку игры, что влетело в копеечку издательству DreamCatcher. Последнее в долгу не осталось и начало продажу проекта на $20 дешевле, чем рассчитывали разработчики. Последовали взаимные упреки, судебное разбирательство. Много шума было…

БУРЯ В СТАКАНЕ ВОДЫ

Зачем потребовался Дереку дополнительный месяц разработки, непонятно. Глядя на финальный вариант игры – «отполированную» версию, страшно представить, какова же она была «неотполированной». Universal Combat являет собой изысканную коллекцию багов и недоработок. Допустим, вылеты программы в Windows еще можно вытерпеть, благо, явление эпизодическое. Но бестолковый интерфейс, невозможность переназначить десятки горячих клавиш и отсутствие хоть сколько-нибудь вразумительной помощи не лезет ни в какие ворота. Сетевым режимом из-за постоянных проблем на сервере также насладиться до безобразия трудно.

БОЛЬШОЙ (ИМ)ПОТЕНЦИАЛ

Universal Combat продолжает известную серию космических симуляторов Battlecruiser и, по идее, расширяет ее горизонты до заоблачных далей. Дерек, хоть и скандалист, мужик талантливый. В рамках одного проекта он вознамерился реализовать дюжину играбельных рас, космические баталии, сражения от первого лица на поверхности планет, полеты в атмосфере и управление различными кораблями. Все перечисленное в Universal Combat имеется, однако удовольствие получать невозможно. Режим кампании и свободная игра одинаково скучны из-за своей неторопливости. Большую часть времени мы просто летим, меньшую – сражаемся. Об ускорителях времени и не заикайтесь, это вам не X2: The Threat. Внешне малопривлекательные корабли управляются почти одинаково. Что крейсера, что истребители – все под одну гребенку. Пейзажи сотен (sic!) планет скудны до оскомины, а из космоса их поверхность выглядит и вовсе однородной.
Проблема разработчиков кроется как раз в глобализме. Несомненно, игра, где можно выступать от лица разных рас и путешествовать по сотням миров, где «летабельны» корабли разных классов (порой вообще не звездолеты), стала бы хитом. Только не смогла 3000AD сделать такую игру. Наобещать – наобещала, а реализовать должным образом – увы… ■

ВЕРДИКТ

В ПРОЛЕТЕ!



3.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Корабли и наземная техника разных классов, бои на планетах, свобода действий, неплохой дизайн звездолетов – потенциал велик.

МИНУСЫ

Бездарная реализация перечисленного, бестолковый интерфейс, безнадежно устаревшая графика, баги и, наконец, просто скучно.

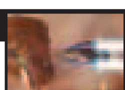
Нам обещали золотые горы, а подарили угольные шахты. Проект не стоит и десятой доли поднятой вокруг него шумихи.



Кроме планет есть еще гигантские станции.

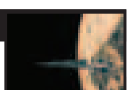
ХУЖЕ, ЧЕМ

X2: The Threat



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Battlecruiser Millennium



С СОВРЕМЕННЫМИ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ ЖАНРА ИГРЕ НЕ ТЯГАТЬСЯ НИ В ГРАФИКЕ, НИ В ГЕЙМПЛЕЕ.

СЛОВА, СЛОВА,

ОПЯТЬ СЛОВА, ОДНИ СЛОВА

На словах Universal Combat едва ли не идеален. В пресс-релизах нам пророчили 54 звездолета разных классов, 5 планетарных истребителей, 22 наземных транспортных средства. Разумеется, были и обещания реализовать «продвинутую кампанию», снабдить игру 15 интересными сценариями, внедрить «умный» AI. И ведь не соврали! Все это в игре есть – яркий пример того, как бездарная реализация сводит к убожеству самые гениальные задумки.




Castle Strike
Если Вам пришлась по душе Age of Empires и Empire Earth, то Castle Strike - ваш выбор. Беспободобная игра!
- www.gamershell.com
Castle Strike - прямое доказательство того, что в жанре RTS еще можно создать что-то новое.
- www.gamezone.de
RELATED DESIGNS
Русс бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
©2004 Data Becker. All Rights Reserved. ©2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: JoWood Productions ■ РАЗРАБОТЧИК: Independent Arts
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM

http://www.against-rome.com

AGAINST ROME

ХОРОШО БЫТЬ ВАРВАРОМ

ВЕРДИКТ

ПОЛУФАБРИКАТ



4.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

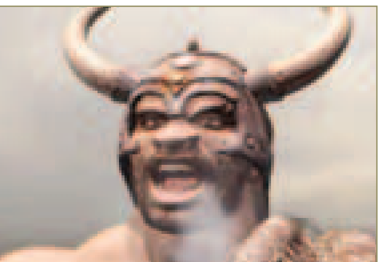
ПЛЮСЫ

Хорошая историческая основа и обилие оригинальных решений.

МИНУСЫ

Слабая графика, посредственный искусственный интеллект и занудный игровой процесс.

Прекрасная идея, загубленная скверной реализацией. Рекомендуется исключительно в качестве курса лекций по истории.



Какое одухотворенное лицо у нашего друга!

ИЛЬЯ ВАЙНЕР
brunet@yandex.ru

В последнее время нас частенько баловали историческими играми, в том числе неоднократно предлагали повоевать на стороне непобедимого Рима. Германская компания Independent Arts решила восстановить историческую справедливость, а заодно, видимо, и воздать должное предкам, представив на наш суд свой новый проект – Against Rome.

Европа. Начало третьего столетия. Римская империя с блестящей тысячелетней историей достигла пика своего могущества. Отказавшись от дальнейшей экспансии, римляне принялись за укрепление границ и обустройство территорий. А на Востоке, тем временем, зрела новая угроза. Орды гуннов и других племен, словно стаи саранчи, готовы были обрушиться на Европу. Авторы предлагают нелинейный сюжет длиной в 24 миссии и 250 лет, в ходе которого нам предстоит, сражаясь поочередно за три различных племени (тевтоны, кельты и, естественно, гунны), сбросить римское иго и сокрушить Империю.

ХОТЕЛИ КАК ЛУЧШЕ...

С первых же минут игра пытается нас удивить. Прежде всего, конечно, графикой. Дело в том, что разработчики собрали смешанный 2D/3D-движок. Ландшафт, деревья и прочие элементы пейзажа выполнены в 3D, тогда как здания и юниты представляют собой двухмерные спрайты. Красивей от этого Against Rome не стала, но все же можно, скрестив пальцы, отнести ее к трехмерным проектам – рельеф реален, а снаряды летают по правильным траекториям. Создатели попытались приукрасить игру мелкими деталями вроде смены погоды, времени суток и снующих по карте зверюшек, но получилось не очень хорошо.

Что касается самого геймплея, разработчики также решили выйти за рамки привычной RTS и даже замахнулись на создание нового жанра. Но обо всем по порядку!

Итак, игрок является главой племени, и, естественно, ключевой фигурой в Against Rome. Наработанные рефлексы подсказывают, что для начала неплохо было бы обзавестись деревней. Не пытайтесь искать крестьян, которые ее построят. Вы забыли? Это же варвары! Так что смело двигаемся к ближайшему поселку, жителей вырезаем, дома сжигаем, селение захватываем. Привыкайте, тут так принято!

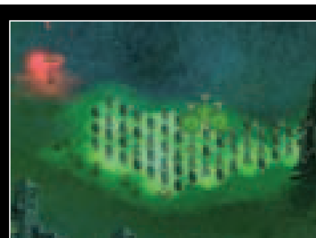
ХАЛЯВА, СЭР

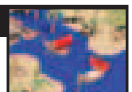
Теперь надо бы заняться благоустройством и штамповкой братьев по оружию. Что для этого нужно? Правильно – ресурсы. Их в игре шесть. Перечислять все смысла не имеет, вы сразу поймете почему. Чтобы, скажем, добывать дерево, вам необходи-

ОРУЖИЕ МАССОВОГО УНИЧТОЖЕНИЯ

ЖРЕЦЫ-ДИВЕРСАНТЫ

Может быть, магия и не очень вписалась в контекст исторического сюжета, но в сердце стратега прижилась быстро. Не жалейте очков и золота на создание жрецов. После этого останется лишь одно ограничение – на ману, которая пополняется за счет жертвоприношений. Вы не забыли, что крестьяне у нас бесплатные? А пара таких Хоттабычей, тихо вышедших из леса, способна за раз предать земле полсотни легионеров.



ХУЖЕ, ЧЕМ	СКУЧНЕЕ, ЧЕМ
Praetorians 	Age of Empires 

А МОГЛА БЫ ПОЛУЧИТЬСЯ НЕПЛОХАЯ СТРАТЕГИЯ.



Сразу видно, какие душевные люди живут в этом палаточном лагере.



Тевтонцы сражаются за освобождение от жестоких гуннов. Еще мгновение и начнется бой.



Постройка катапульты отнимет у вас немало времени и сил, но результат оправдает все ожидания. Даже одна такая машина может сильно подпортить настроение небольшой армии.

СТРОЙБАТ

ВАРВАРСКИЕ БУДНИ

В процессе создания армии не обходите вниманием гражданские юниты. Бесполезные на первый взгляд, они способны не только снабжать вас пищей в походе, но и строить мощные боевые машины – катапульты и баллисты. А если вы вдруг испытали недостаток ресурсов – направляйтесь прямиком в чужую деревню, и, пока воины заняты любимым делом, решительно ведите стройбат в центр поселка набивать тюки чужим добром.



мо просто построить лесопилку: лес же для нее, по мнению авторов, не нужен вообще. Подобным образом дела обстоят и с другими ресурсами, с поправкой на то, что оружие и золото производятся из дерева и камней. Алхимики отдыхают! Крестьяне же в игре и вовсе ничего не стоят. Так что единственно важным ресурсом является время. А его у вас будет полно. Видимо, желая подчеркнуть стратегический аспект игры, авторы наделили ее размеренностью, граничащей с занудством: отправив отряд в другой конец карты, можно смело пойти покурить и выпить чашечку кофе.

Отстроить на заработанное добро можно всего 8 разных зданий, включая стены, и 8 видов боевых юнитов. Но доступны они, разумеется, не все сразу, и механизм апгрейдов заслуживает отдельного внимания. В чем-то он сродни fate-очкам в War of the Rings, но эта система распространяется не только на заклинания, а вообще на все. Если в классических RTS вы привыкли кропотливо копить ресурсы и отстраивать базу для новых апгрейдов, то здесь дела обстоят иначе. Вождь племени имеет так называемые Glory Points, которые зарабатываются исключительно в боях, причем боях выигранных (в случае поражения вы их, наоборот, теряете). Вы вольны тратить очки на свое усмотрение, а точнее – на повышение боевого духа окружающих вас воинов, во благо племени в целом (новые юниты, постройки, умения) или же на себя любимого.

Увы, разработчики не пожелали отделить котлеты от мух, и вроде бы скрасив скромный геймплей добротным историческим сюжетом, все-таки напихали в игру магии. Последняя, правда, представлена довольно скромно (всего 4 заклинания и один жрец на племя), но в несколько непривычном формате – мана пополняется за счет человеческих жертв, причем процесс должен быть поставлен на поток. Оригинально, но этого маловато для хорошей оценки.

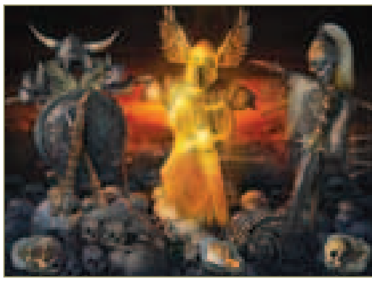
НЕ ПОЛУЧИЛОСЬ

В заключение хочется сказать, что игра просто напичкан интересными идеями, которыми не так часто радуют нас новые проекты. Но вот достойно их воплотить разработчики не смогли. А жаль, могла бы получиться отличная игра! ■

РАЗРАБОТЧИКИ РЕШИЛИ ВЫЙТИ ЗА РАМКИ ПРИВЫЧНОЙ RTS И ДАЖЕ ЗАМАХНУЛИСЬНА СОЗДАНИЕ НОВОГО ЖАНРА.

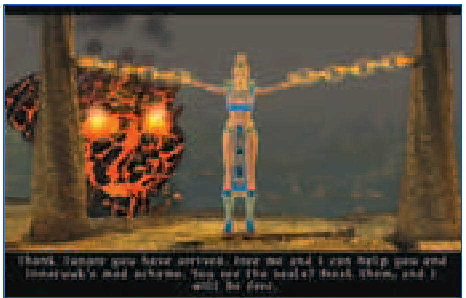






■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Snowblind Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

http://www.championsofnorrath.com/



Сюжетные сценки в Champions of Norrath понравятся не всем консольщикам.



Вид сверху – основной в Champions of Norrath. Хотя камеру приближать никто не мешает.



СЕТЕВЫЕ ПРЕЛЕСТИ

В Champions of Norrath можно играть одновременно вчетвером, причем не только по сети, но и на одной консоли (требуется multi-tap). Как основной позиционируется online-вариант, требующий широкополосного доступа в сеть. Тем не менее, ни о каких элементах MMORPG речь не идет, Champions of Norrath лишь дает возможность проходить все те же однопользовательские миссии, но в компании друзей. Каждый герой хранится на карточке памяти отдельно, и его позволено импортировать в любую чужую игру. Это вызывает любопытные казусы: так, геймер часто будет скакать по сюжету назад и вперед, подключаясь то к одной, то к другой партии. Остается лишь завести двух персонажей: для одиночного и для сетевого режимов. Если выбрать разные классы, это может быть даже интересно.

CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST

ЧЕМПИОН СРЕДИ «ДИАБЛ»

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Успех Baldur's Gate: Dark Alliance в свое время не только сподвиг Interplay на создание сиквела, но и дал соответствующий сигнал конкурентам. Команда, создавшая хит, была в срочном порядке задействована Sony Online Entertainment – для проекта Everquest: Champions of Norrath. Сиквелом же Dark Alliance занялась именитая Black Isle, заодно создавшая и аналогичную игру, но во вселенной Fallout. Так получилось, что все три проекта появились на рынке практически одновременно и по большому счету ничем друг от друга не отличаются.

Champions of Norrath базируется на том же движке, что и Dark Alliance, идентичен и геймплей (правда, здесь нет прыжков). Естественно, немало и усовершенствований – в первую очередь они касаются размера локаций. Герои путешествуют по огромным подземельям, осваивают лесные просторы, штурмуют укрепрайоны орков, пробираются вдоль речного берега и убивают врагов в их логове. Конечно, за Dark Alliance стоит наследие системы AD&D со всеми вытекающими отсюда последствиями, но и Everquest тоже не лыком шит. Отчетливое сходство прослеживается и с самым известным представителем поджанра – Diablo. Типичный пример – абсолютно аналогичная система генерируемых особыми предметами порталов, переносящих из подземелий в город и обратно. Полностью скопированы с Dark Alliance и остальных собратьев по жанру система боя и различия между видами оружия. Но есть, все же, у игры и свои особенности.

ТО БЫЛА ЭПОХА ВЕЛИКИХ ГЕРОЕВ...

Ключевое слово при описании сюжета, да и вообще атмосферы Champions of Norrath – «пафосность». Игра особенно адекватно воспринимается после просмотра очередной части фильма «Властелин колец». Вещающий об угрозе со стороны враждебных рас чародей, тревожно-величественная музыка, масштабные баталии, трогательные сцены с умирающими у вас на руках героями – все это Champions of Norrath. Ваша цель ничем особенно не маскируется – обязаны спасти всех от нашествия сил Зла. Конечно, простые военачальники среднего и низшего звена знать не знают о вашей миссии, посему то чинят препятствия, то выдают локальные квесты. Игра удивительно точно передает стиль «сериальной» западной фэнтези с их черно-белой идеологией и неспешным повествованием с предсказуемыми, и оттого еще более приятными для читателя-казуала поворотами сюжета.

... КОГДА СОТНИ И ТЫСЯЧИ ГИБЛИ ЗА ПРАВОЕ ДЕЛО

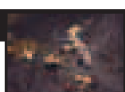
Пожалуй, главная фича Champions of Norrath – обилие квестов, где ге-

НАМ ПОДАРИЛИ ЦЕЛЫЙ МИР

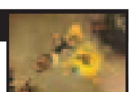
В НЕМ МОЖНО ВСЕХ ГРАБИТЬ И УБИВАТЬ

В отличие от Dark Alliance, Champions of Norrath предоставляет возможность бесконтрольного путешествия по миру, причем можно в любое время возвращаться в уже пройденные локации. Для этого служит стационарная система порталов, абсолютно бесплатная и позволяющая перемещаться как из подземелья в другое, так и в город. Все уровни заметно больше и запутаннее, чем в играх-конкурентах, что объясняется в том числе и мультиплеерной природой проекта. Наконец, имеется немало необязательных и даже секретных локаций, где можно добыть особо ценные предметы и хорошо прокачать характеристики героя. Наслаждайтесь.

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ
Baldur's Gate: Dark Alliance II



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Fallout: Brotherhood of Steel



СОЗДАТЕЛИ ОРИГИНАЛЬНОГО BGDA ОПРАВДАЛИ НАШИ ОЖИДАНИЯ.

ВЕРДИКТ

ТАК ДЕРЖАТЬ!



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Качественная графика, продуманный игровой процесс, неплохой сетевой режим, разнообразие классов и видов оружия.

МИНУСЫ

Вторичность концепции игры, не самый интересный сюжет, online-режим мог бы быть и более продвинутым.

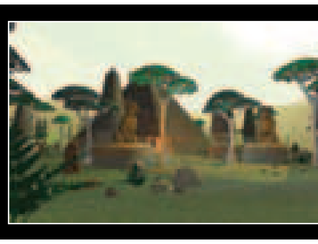
Лучшая на сегодняшний день приставочная action/RPG в стиле Diablo, плюс возможность играть по сети.



НАСТОЯЩИЙ ONLINE

ПРАВИЛЬНЫЙ EVERQUEST

Помимо Champions of Norrath, на PlayStation 2 есть и настоящая MMORPG в этом же мире – EverQuest Online Adventures, а также выпущенное в конце прошлого года дополнение – EverQuest Online Adventures: Frontiers. В нем в игру были добавлены новые территории, класс алхимиков и раса огров, а также множество новых квестов и возможность прокачивать персонажей до 60 уровня.



рою предстоит сражаться рука об руку с целыми толпами союзников. Конечно, мы уже видели нечто подобное в Lord of the Rings: The Return of the King, да и Dynasty Warriors сбрасывать со счетов не стоит. Но здесь вы отнюдь не являетесь ни предводителем отрядов храбрых эльфов, ни даже просто их единственной надеждой. Все эти схватки – лишь фон для приключений героев, имеющих свои собственные, гораздо более важные для судеб мира цели. Вам нужно лишь проскользнуть мимо врагов, собрать ценные призы да уничтожить босса или выполнить иную важную миссию. Помощь «своим» – по мере необходимости. Например, при штурме укреплений орков поневоле придется найти и уничтожить десяток катапульт, ведущих плотный заградительный огонь, в том числе – и по вашим союзникам. В режиме же мультиплеера, когда по уровню одновременно с вами бродят еще несколько героев-людей, масштабность битв ощущается еще больше, и без помощи друг другу уже как-то смешно обходиться. Причем в случае с сетевым вариантом Champions of Norrath не заставляет всех находиться «на одном экране».

НЕ ПРИСТАЛО РЫЦАРЮ ЖАЖДАТЬ БОГАТСТВА...

В чем игра следует канонам жанра дотошно, так это в системе менеджмента предметов. Дело доходит до того, что призы вылетают из убитых монстров точно так же, как в обеих частях Baldur's Gate: Dark Alliance, с теми же спецэффектами! В остальном же система «ну куда же подевать все эти абсолютно ненужные мечи с копьями?» торжествует, хотя... Вес предметов, что могут переносить персонажи, ограничен, поэтому поначалу многое действительно приходится выкидывать. Но так как свитки, создающие портал перехода в город, стоят не слишком дорого, то можно их активно использовать и сдавать награбленное в магазин хоть каждые две минуты. Если же своего времени жалко, можно плюнуть на лишнюю сотню-другую золотых монет.

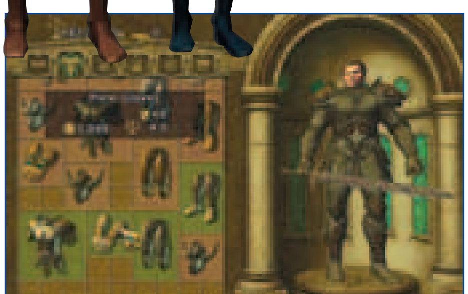
Приятно и то, что экипировка, продающаяся в магазинах, хоть и стоит больших денег, действительно может оказаться полезной – большая редкость для игр жанра! Формула «в подземелье можно найти гораздо лучше и совершенно бесплатно» работает лишь изредка. Хорошо сбалансированы и стоимость с эффективностью расходуемых предметов – в первую очередь, аптечек, стрел и метательных копий.

Одна из фич игры – возможность апгрейдить оружие и броню, применяя на них особые магические камни. В RPG такие вещи часто оборачиваются тем, что очень жалко тратить невосполнимый предмет на какой-нибудь меч, что устареет через полчаса. Можно было бы скопировать идею из Vandal Hearts с его кузницей, но в Champions of Norrath проблема решена иначе: «улучшенный» предмет магазины покупают по неадекватно большой для его характеристик цене, что как раз идеально компенсирует все возможные потери в будущем.

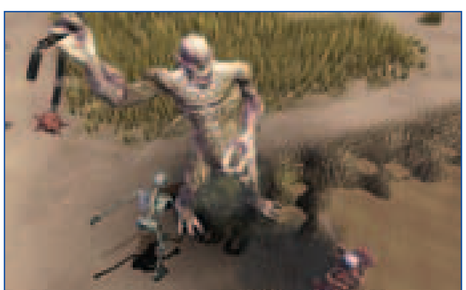
... ИБО В СОВЕРШЕНСТВЕ ДУХА КРОЕТСЯ ИСТИНА

Традиционной для таких «неполноценных» ролевых игр является и скопированная из PC RPG система получения опыта и, соответственно, новых скиллов. В Champions of Norrath геймеру позволено произвольно «передвигаться» по дереву навыков (у каждого класса – свое!), выбирая, какие именно возможности героя ему хочется развивать. Грубо говоря, это упрощенный вариант системы прокачки из Xenosaga или же Final Fantasy X.

Champions of Norrath мало отличается от обеих частей Baldur's Gate: Dark Alliance, а также Fallout: Brotherhood of Steel, однако ровное качество дизайна, качественный графический движок, отсутствие явных «провалов» в балансе и развитые online-возможности однозначно выводят эту игру на первое место. ■



Традиционный экран экипировки. Он заменяет геймерам игру в куклы.



Набор монстров традиционен для фэнтези. Вы увидите все, что только могли ожидать.



Даже при ближайшем рассмотрении модельки воинов кажутся достаточно привлекательными. Особенно удалась анимация движений бойцов, вооруженных холодным оружием. Гибнут монстры и герои очень реалистично.

МИНИ-ОБЗОР

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/racing ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Strangelite, Hitmaker! ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 32 Мбайт VRAM

http://www.akella.com/pub-crazytaxi-ru.shtml

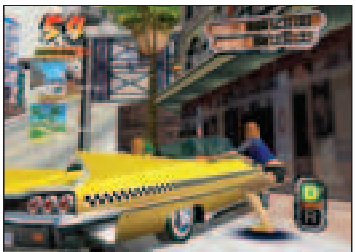
CRAZY TAXI 3: БЕЗУМНЫЙ ТАКСИСТ (CRAZY TAXI 3)

ВАМ С ШАШЕЧКАМИ ИЛИ ЕХАТЬ?

ИГОРЬ СОНИН
zontique@gameland.ru

Первая часть Crazy Taxi вышла на Dreamcast и PC, вторая – только на Dreamcast, третья долгое время была эксклюзивом для Xbox, но сейчас, почти через два года после консольного релиза, добралась и до персональных компьютеров.

Вы работаете таксистом – быстро, с огоньком развозите пассажиров по их пассажирским делам, получаете за это деньги, очки и славу. Как в GTA3 или Midtown Madness, действие происходит в большом городе, которому нет до игрока особого дела, и в этом кроется очарование Crazy Taxi 3. Но вспомним GTA3, когда такая служба была одним из необязательных заданий. Здесь же извоз – основная и едва ли не единственная обязанность. В свободное от работы время персонажи развлекаются в забавных, но слишком примитивных «безумных» мини-играх, многие из которых пришли из второй части.



Графика осталась на уровне старушки Dreamcast.



Нестандартные виды работы камеры не особенно удобны.

Игру можно было бы рассматривать как ученицу GTA3, если бы не очень слабая графика, ни капельки не изменившаяся со времен Crazy Taxi 2. Например, в PC-версии ясно видно, как модели стоящих вдалеке пешеходов заменяются на картонки спрайтов, как машины возникают на дороге прямо из воздуха (что можно было заметить только в консольной версии GTA3, да и то с большим трудом). Видно, что на голубом небе нет ни единого облачка, что текстуры асфальта и фасадов зданий до неприличия размыты. Физика не сильно, но все же уступает тому, что мы видели в 2000 году в не самой реалистичной Midtown Madness 2. Звуковые эффекты едва слышны за однообразными перебранками пассажиров с водителем, а из музыки в игре – только однообразные треки, которым ой как далеко до модных песен Need for Speed: Underground. Это неплохо смотрелось на консолях в 2001 году, но сейчас на PC уже не кажется таким ярким и привлекательным. Приятно, что сериал снова почтил «персоналки» своим присутствием, но таксистам стоило получше подготовиться к выступлению. ■

ВЕРДИКТ

С ШАШЕЧКАМИ



5.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

После Mafia и GTA3: Vice City приключения бесшабашных таксистов уже не смотрятся так весело, как раньше. Хотя если вы не видели ни одну игру серии на консолях, вам может и слегка понравиться.

МИНИ-ОБЗОР

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Atari
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.atari.com

PETER PAN

НЕДОЛГО МУЗЫКА ИГРАЛА, НЕДОЛГО ПИТЕР ПЭН ЛЕТАЛ…

ВЕРДИКТ

ПОЗОРИЩЕ



3.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

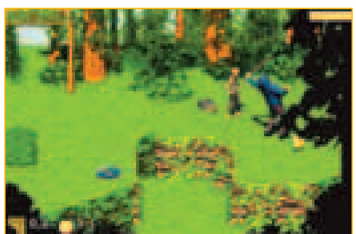
Свежий мусор в библиотеке GBA, который составит чудную компанию Terminator 3: RotM, MoH: Underground и другим «шедеврам». Банальный платформенный боевик, и не более того.

SPRIGGAN
spriggan@miranime.net

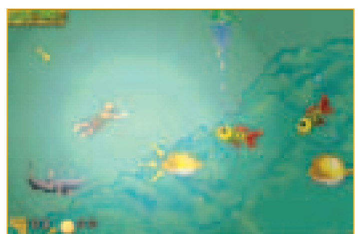
Как вы себе представляете хорошую игру по мотивам приключений Питера Пэна? Она должна быть пропитана атмосферой волшебства, уносящей игрока в сказочную страну…

Пару лет назад мы могли играть в Disney's Peter Pan in Return to Neverland, которая была неплоха, но вышеназванному условию не удовлетворяла. От следующего проекта с участием летающего паренька мы были вправе ожидать большего. Вы думаете, дождались? Как бы не так.

Если бы мы созерцали Peter Pan на телевизионном экране, то торчащие отовсюду пиксели, повторяющиеся спрайты и примитивная анимация заставили бы подумать, что без машины времени здесь дело не обошлось. Подобная графика более-менее смотрелась бы на Mega Drive в 1991 году, но для игры на Game Boy Advance все выглядит слишком уж архаично. Приличное впечатление оставляют разве что оцифрованные лица персонажей, но при общей убогости и примитивизме графического решения это несерьезно. Похожая ситуация и с музыкой. Даже притом, что низкое качество звука – распространенная проблема игр GBA, Peter Pan бьет все рекорды. Простите, но мелодии уровня 8-битной NES в игре 2003 года выпуска совершенно неуместны. В Atari работают гуманисты, ибо дать геймеру возможность отключить звук в опциях – поистине благородный поступок.

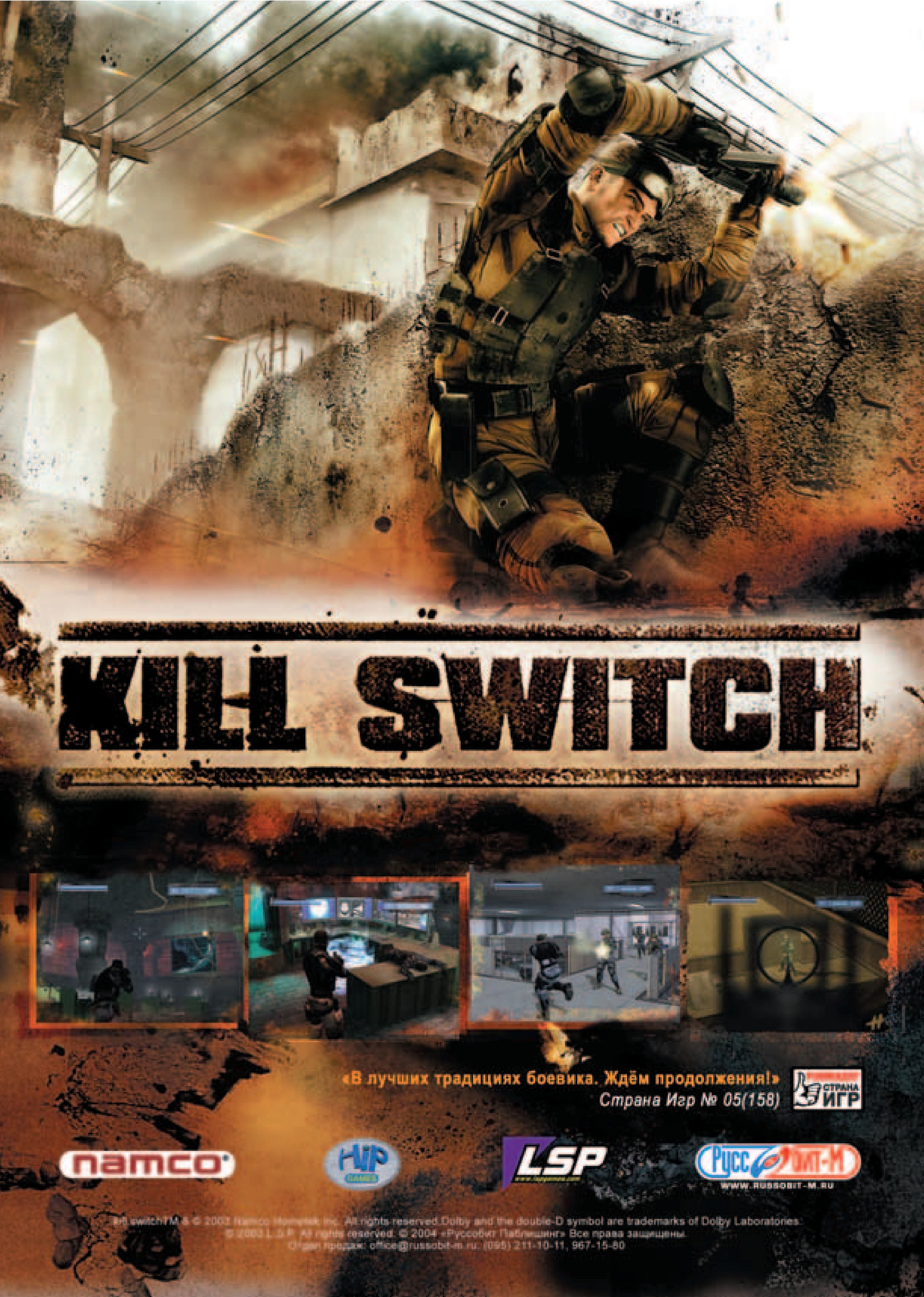


Спрайты героев – не рисованные мультяшки, игра ведь приурочена к релизу фильма.



Помимо подводных приключений будут и полеты. Специфика Питера Пэна соблюдена.

Геймплею Peter Pan нечего предложить нам, дабы всерьез увлечь и заставить просидеть за игрой хотя бы час. Бегаем, летаем, бьем врагов, уворачиваемся, опять бьем… Можно бы банальнее, да некуда уже просто. Прибавим сюда доисторическую систему паролей, использующуюся вместо нормальной save-системы, да затянутые диалоги, в которых прослеживается расхождение с сюжетом фильма, и получим очередную провальную игру, базирующуюся на популярной киноленте. ■


KILL SWITCH
«В лучших традициях боевика. Ждём продолжения!»
Страна Игр № 05(158)
СТРАНА ИГР
namco
LSP
Русс Обит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
Kill switchTM & © 2003 Namco Hometek Inc. All rights reserved.Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.
© 2003 L.S.P. All rights reserved. © 2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru, (095) 211-10-11, 967-15-80

КАНИТЕЛЬ ПО БЕСПРЕДЕЛУ

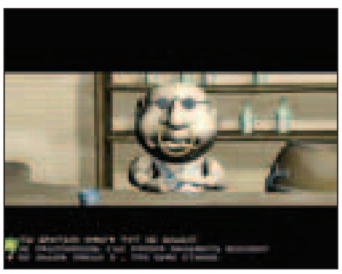


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Канитель по беспределу
ЖАНР:
adventure
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:
RUD Present
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 300 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.buka.ru/game/

Резюме: Русский «пластилиновый» квест о приключениях братцев Рули и Севы.





Стоит ли чего-то ждать от отечественных адвенчур, каждый давно решил для себя сам. Вот и сюжет «Канители» переполнен выкрутасами, понятными только загадочной русской душе. Раз уж игра затесалась в компанию локализаций, посмотрим, как в RUD Present умеют обращаться с родным языком. Пожалуйста: стиль проекта обусловил частое употребление разговорных, просторечных, а иногда и грубых словечек – вроде «надыбать» или «гимор». Если вы – поклонник такого стиля, если вас цепляет сюжет про братьев, разъезжающих по деревне на тракторе с привязанной кроватью, – вперед, «Канитель» вам жизненно необходима. ■

БОУЛИНГ ДЕЛЮКС

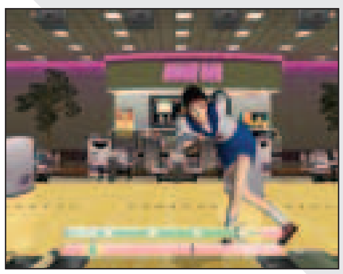


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Fast Lanes Bowling
ЖАНР:
simulation
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Lab Rats Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 400 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.akella.com/

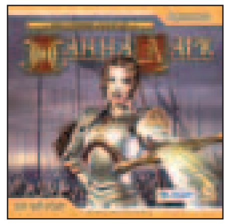
Резюме: Добротный трехмерный симулятор боулинга в самом расцвете сил.





Огромная беда диска «Боулинг Делюкс» от «Акеллы» – малограмотный текст на коробке, где, помимо прочих «достоинств», перевирается название проекта: боулинг – не «быстрый» (fast), а «толстый» (fat). К счастью, на этом конфузы заканчиваются, и сама игра не станет огорчать вас подобными забавными несуразностями. Текст достаточно грамотный, немного неудачен шрифт в меню, а надписи на задниках остались на языке оригинала, правда, речь идет о названиях клубов. И если за русский язык игре можно поставить только «четыре», с симуляцией кегельбана она справляется на «отлично». ■

ЖАННА Д'АРК



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Wars & Warriors: Joan of Arc
ЖАНР:
strategy/RPG
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Enlight Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.akella.com/

Резюме: Неожиданный, броский и амбициозный beat 'em up от Тревора Чана.





Когда слышишь о компьютерной игре с названием Wars & Warriors: Joan of Arc или просто «Жанна д'Арк», априори хочется записать ее в стратегии. Ан нет, создатель Capitalism и Seven Kingdoms нежданно-негаданно преподнес нам экшн о приключениях Орлеанской девы. В издании от «Акеллы» Жанна научилась отлично говорить по-русски, а мы с трудом выискали несколько непереведенных слов – ими оказались подписи во вступительном ролике. К остальному претензия одна: шрифты в надписях о комбо могли бы быть и позатейливее и повеселее. В целом же, за исключением «избей их всех», – очень и очень здорово. ■

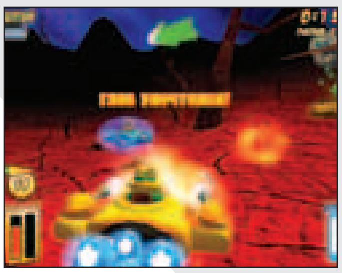
КТО ПОДСТАВИЛ КОСМО КРОЛИКА?



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Rocket Rabbit
ЖАНР:	action
ПЛАТФОРМА:	PC
ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Subatomic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.akella.com/

Резюме: Простенькая аркада о борьбе разумных кроликов против жаб-паразитов.





Давным-давно, когда кролики правили вселенной, они вдруг столкнулись с напастью, грозящей уничтожить всю их ушастую цивилизацию, – с зелененькими лягушатами, ненасытными пожирателями морковок. Ваша задача – отловить и обезвредить паразитов. Игра, вестимо, простенькая, из тех незатейливых аркад, в которых и перевести-то надо лишь пару слов. Но при этом диск радует настолько правильной локализацией, что диву даешься. Текста мало, но в том, что есть, трудно найти даже незначительные ошибки, шрифты в редких подписях радуют взор, а забавная озвучка венчает отличную работу. ■

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Empires: Dawn of the Modern World
ЖАНР:	strategy
ПЛАТФОРМА:	PC
ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Stainless Steel Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	PIII 600 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/empires/

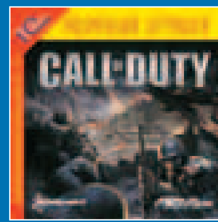
Резюме: Масштабная, взрослая стратегия как для ценителей «Цивилизации», так и для поклонников Warcraft III.





При переводе исторической игры нужно быть особенно осторожным, чтобы не дай бог не исковеркать какой-нибудь малоизвестный термин. У Empires: Dawn of the Modern World все в порядке со шрифтами, с озвучкой и грамотностью, но «прихрамывает» технический перевод. Посмотрим, например, на название одной из кампаний – «Кровь и кишки», «blood and guts». На самом деле, «blood and guts» – прозвище генерала Паттона, которое не переводится дословно. Англо-русский лингвострановедческий словарь предлагает вариант «беспощадный Паттон», и мы готовы простить любые вольности, чтобы только избавиться от «кишок», которые, впрочем, нисколько не помешают вам получить удовольствие от одной из лучших стратегий сезона. ■

CALL OF DUTY

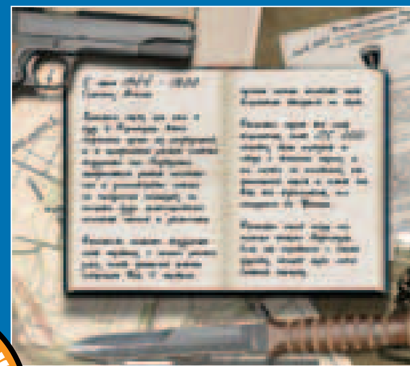


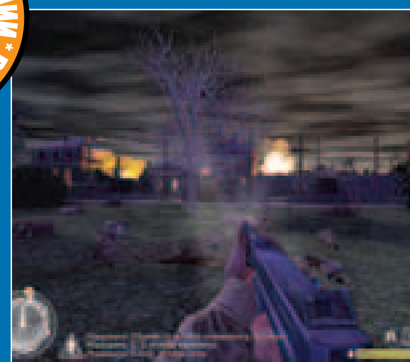
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Call of Duty
ЖАНР:	FPS
ПЛАТФОРМА:	PC
ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Infinity Ward
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

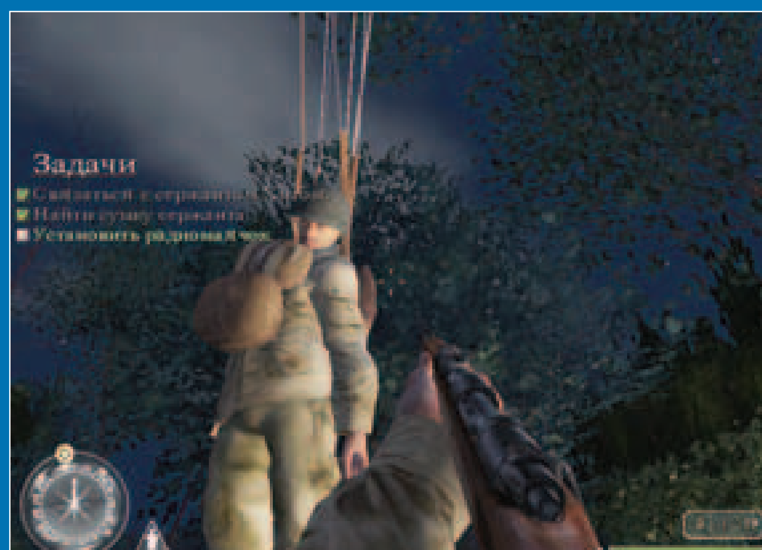
ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

http://www.games.1c.ru/

Резюме: Общепризнанный лучший шутер от первого лица о Второй мировой войне. Точка.







Начался бум популярности игр на тему Второй мировой войны – с каждым годом они становятся все краше и краше. Сейчас видовую эволюцию венчает замечательный «военный» шутер Call of Duty, который многие издания признали лучшей игрой 2003 года. Это, конечно, здорово, но удалась ли локализация? Не совсем. Во-первых, руки переводчиков так и не дошли до видеороликов и внутриигровых текстур. Текст в заставках, например, очень хотелось бы видеть на родном языке, а если изменить видеоряд технически невозможно, неплохо было бы озвучить надписи левитановским голосом. Надписи на объектах игрового мира не особенно существенны, более того, английский язык даже больше подходит для оформления, к примеру, плакатов на американской базе. На экране загрузки очень неплохо переведен основной текст, но остались нетронутыми прочие, не так бросающиеся в глаза надписи. В самой игре используется шрифт, в котором строчная буква «я» почему-то «заменЯетсЯ» прописной. Вам может показаться, что мы недовольны. Ничего подобного, мы придираемся. Ни одна из промашек локализации не испортит удовольствия от отличного геймплея, хорошей озвучки и добротного, всегда корректного перевода. ■

Андрей «Anry Seagull» Дронин seagull@rambler.ru

Не будем оригинальничать. Журнал мультиплатформенный. Значит, должен знакомить своих читателей со всем спектром игровых платформ и, собственно, игр. Стоит ли говорить о том, что рассматривать мобильные телефоны как игровую платформу настала пора даже не после выхода в свет NGage, а гораздо раньше? Конечно, не с тех времен, когда в них появились тетрисы, «змейки» и прочие элементарные способы развлечься. Но появление большого количества моделей телефонов с цветным экраном и поддержкой Java вызвало бурный рост на рынке «мобильных» игр. На сегодняшний день их насчитываются уже сотни. Причем представлены практически все жанры: аркады, гонки, стратегии, ролевые и логические игры. Большинство из них, как мне кажется, уже достигло, а в некоторых случаях и превзошло уровень того, во что мы играли на той самой «Денди» – по качеству графики и звука уж точно. Согласитесь, приятно носить такую игровую приставку у себя в кармане. И размера небольшого, и стоит часто дешевле прочих консолей. GBA, конечно, тоже штука отличная, только она звонить не умеет, и игры для нее стоят около 30 долларов. А игру для мобильного телефона в России можно совершенно легально и без проблем приобрести за 2 доллара (без учета налогов и мизерного трафика на скачивание). Таким образом, игры на мобильном телефоне есть самый доступный способ развлечь себя на лекции, уроке, в метро, на скамейке в парке или в постели, при этом не привлекая к себе лишнего внимания и не тратя деньги на более дорогое мобильное устройство.

Есть, конечно, и недостатки. Что ни говори, а пока у большинства доступных по цене телефонов размер экрана не очень большой – с той же GBA не сравнить, особенно если это не навороченная «раскладушка» от Samsung, LG, Motorola или Sony Ericsson. Вторая проблема – управление. Далеко не всегда удобно играть с помощью тесно «прижатых» друг к другу кнопок телефона, а навигационные клавиши есть не у всех телефонов, да и они не всегда хорошо приспособлены под такие задачи. Тестируя предоставленные игрушки на трубке Nokia 6100 я неоднократно столкнулся с этой проблемой, хотя пальцы у меня совсем небольшие. То ли дело Sony Ericsson Z600 – к ней даже специальный джойстик подключить можно, превратив телефон практически в аналог карманной игровой приставки. Короче говоря, не гонитесь за миниатюрными телефончиками – потом намучаетесь.

Ближе к делу. Как поиграть, во что поиграть и что для этого нужно? Все просто. Нужен телефон с цветным экраном, поддержкой WAP и Java. Надеюсь, телефон у вас уже есть, если в нем еще не настроен правильно WAP, то чуть ниже приведен пример для редакционной Nokia 6100 – не сомневаюсь, что телефонами именно от этой компании владеет большинство читателей, поэтому проблем возникнуть не должно. Java настраивать и вовсе никак не нужно, она сама шибко умная от рождения. После того как вы убедились, что все настроено правильно, для получения игры необходимо отправить по указанному номеру указанный SMS. Вам пришлют ссылку на запрошенную игру, ее надо будет скачать и – понеслась!

Мы же, в свою очередь, постараемся помочь с выбором игр. Как это ни удивительно, среди них оказалось достаточно таких, за которые не то что не жалко заплатить, а даже хочется это сделать. Обратите внимание, для каждой игры указаны модели телефонов, на которых игра будет работать, а также номера и тексты SMS-сообщений для приобретения конкретной игры.

★ АЭРО ★ МОБИЛЬ ★

Мир мобильных развлечений

www.aeromobile.ru/games/j2me/

Мы благодарим компанию «КроссМедиа Солюшнз» за неоценимую помощь в подготовке рубрики.



Nokia 6100
Игры тестировались на таком телефоне

INFO

Nokia 40-й серии: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 7250, 7250i

Nokia 60-й серии: 3600, 3620, 3650, 3660, 7650, NGage

Настройка WAP для телефона Nokia 6100

Зайдите в Меню – Услуги – Настройки. Далее в Изменить настройки. Там вводите следующие данные:

МТС

Название настроек	MTS GPRS
Свой сайт	http://wap.mts.ru
Тип сеанса	Непрерывный
Защита связи	Отключить
Канал данных	GPRS
Точка входа GPRS-связи	wap.mts.ru
Адрес IP-протокола	212.44.140.13
Тип опознания	Обычное
Тип регистрации	Автоматически
Имя пользователя	mts
Пароль	mts

Би Лайн GSM

Название настроек	BeeLine GPRS
Свой сайт	http://wap.beeline.ru
Тип сеанса	Непрерывный
Защита связи	Отключить
Канал данных	GPRS
Точка входа GPRS-связи	wap.beeline.ru
Адрес IP-протокола	192.168.017.001
Тип опознания	Обычное
Тип регистрации	Автоматически
Имя пользователя	beeline
Пароль	beeline

Мегафон

Название настроек	Megawap GPRS
Свой сайт	http://wap.megawap.ru
Тип сеанса	Непрерывный
Защита связи	Отключить
Канал данных	GPRS
Точка входа GPRS-связи	wap.msk
Адрес IP-протокола	010.010.001.002
Тип опознания	Обычное
Тип регистрации	Автоматически
Имя пользователя	wap
Пароль	wap

Airship Racing: Around The Globe

Действительно увлекательная и красочная игра. Задача играющего – в роли отважного воздухоплавателя, решившего совершить кругосветное путешествие на своем маленьком, но маневренном воздушном шаре, преодолеть 30 уровней, каждый из которых заканчивается маленьким островом. Чтобы долететь до очередного острова, вам придется не только держать высоту и бороться с ветряными потоками, но и подбирать топливо, уклоняться от наглых орлов, облетать дождевые облака и грозовые тучи, остерегаться подлых грифов, кидающихся камнями, а также преодолеть еще массу препятствий. Стоить отметить, что даже на первом уровне сложности (всего их три) пройти далеко совсем не просто, особенно учитывая небольшой размер как самого телефона, так и кнопок на нем. Иногда крайне затруднительно успеть среагировать на летящего прямо на тебя с огромной скоростью орла, даже несмотря на то, что на правом краю экрана заранее высвечивается предупреждение о его появлении. Однако впечатляющая прорисовка объектов и фонов, динамичный игровой процесс и возможность записываться между уровнями являются весьма привлекательными факторами, заставляющими возвращаться к игре снова и снова. Также к плюсам Airship Racing следует отнести полную русификацию, логичное управление, близкое к реальности поведение воздушного шара, возможность сохранить очки на сервере и сравнить ваши достижения с достижениями других игроков. Не впечатлило звуковое оформление – игра явно заслуживает гораздо большего, чем короткие сигналы в начале и конце уровня. ■





Чтобы получить игру для Nokia 6100 отправьте SMS-сообщение «000170» на короткий номер

Билайн – 1407.
МТС – 1407.
Мегафон – 000401. (2 sms)

Коды для других моделей:
Motorola T720, T720i, T722i – 000164
Nokia 3410 – 000165; Nokia 3510i – 000166;
Nokia 3650 – 000167; Nokia 7650 – 000168;
Nokia NGage – 000169; Nokia 40-й серии – 000170
Sharp GX10, GX10i, GX13, GX20 – 000171
Siemens C55 – 000172; Siemens M50 – 000173
Siemens C60, MC60, M55, S55, SL55 – 000174
SonyEricsson T610, T616, T618, T630, Z600 – 000175





Hokey Pokey

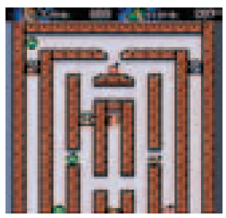
Очень забавная головоломка. Задача – провести двух улиток через лабиринт. Однако управлять можно только одной из них – вторая зеркально отражает перемещения первой, что иногда сильно запутывает ситуацию. Обе улитки должны встретиться около выхода из уровня, причем зачастую, чтобы этот выход открыть, необходим ключ. Естественно, уровни постепенно становятся все сложнее и запутаннее, помимо всяческих бонусов, за сбор которых начисляют очки, появляются и злобные паучки-червячки, в которых, на счастье, наши улитки умеют не то плеваться, не то ультразвуком как-то… Короче, постоять за себя могут. Основная проблема – не запутаться в лабиринте (а это вполне реально, у меня случались даже безвыходные ситуации) и успеть к выходу за отведенное время. Задачка не из простых, скажу я вам, особенно начиная уровня эдак с шестого. Нарисовано мелковато, что иногда мешает. Мне показалось, что на нажатие кнопок улитки реагируют не сразу, ну, на то они и улитки, придется привыкнуть. Игра не русифицирована и скромно озвучена. Не самый плохой способ убить полчасика. ■

Чтобы получить игру для Nokia 6100 отправьте SMS-сообщение «000231» на короткий номер

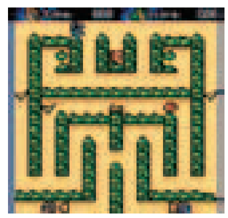
Билайн – 1407.
МТС – 1407.
Мегафон – 000401. (2 sms)

Коды для других моделей:
Nokia 3410 – 000226
LG G7100, G8000; Motorola E365, T720, T720i, T721, T722i, T725; NEC E530 ;Samsung A500, A600, D100, E100, E105, E400, E700, E715, N400, S100, S105, S108, S200, V200, V205, V206, X400, X427; Sharp GX1, GX10, GX10i – 000228
Motorola A760, A835, V300, V500, V525, V600; Samsung D700, P400; Sharp GX20; Siemens SX1, U10 – 000229
LG G4050; Motorola C370, C550, V66i; Samsung A570, C100, S105, S300, S307, X100, X105 – 000227
Nokia 3510i, 8910i – 000230
Nokia 40-й серии – 000231
Nokia 60-й серии – 000232
Siemens C60, M55, MC60, S55, S56, SL55 – 000233
Siemens C55, M50, MT50 – 000234
SonyEricsson T610, T616, T630, Z600 – 000235







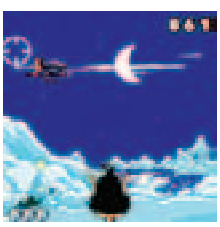


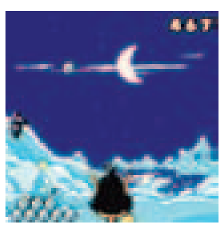
Hugo – На снегу

Снег медленно падает с облачного неба. Сцилла, уродливая ведьма, летает вокруг на помеле, ожидая удобного момента для выполнения своего ужасного колдовства. Она хочет поймать Хьюголину – жену Хьюго, самую красивую трольчиху в лесу. Вооруженный множеством снежков, Хьюго должен защитить свою любимую жену, детей и дом от нападок Сциллы.

Звучит, как описание игрушки для самых маленьких, согласен. А если вспомнить, что этот Хьюго известен у нас как Кузя и является героем многочисленных детских игр для PC… Поначалу и запускать-то игру не хотелось, пришлось тестировать на жене. Она, к моему удивлению, сначала восторженно заявила, что «тут как в «Курочках», и еще мне дали пять призовых снежков!», а потом и вовсе выпала из жизни на полчаса. Насилу отобрал телефон. Оказалось, что предугадывать траекторию полета ведьмы, рассчитывать упреждение и вовремя нажимать на кнопку броска – очень даже интересно. Управлять прицелом можно цифровыми кнопками, но удобнее использовать навигационную клавишу. При должной сноровке и тренировке можно как следует наловчиться и набирать приличное количество очков, которые начисляются в зависимости от скорости и точности попаданий. Нарисовано симпатично. К сожалению, игра не озвучена. ■





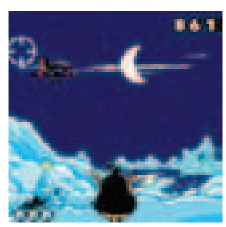


Для получения игры отправьте SMS-сообщение с текстом «000126» на короткий номер

Билайн – 1407.
МТС – 1407.
Мегафон – 000401. (2 sms)

Коды для других моделей:
Motorola T720, T720i – 000121
Nokia 30-й серии, цветная – 000125; Nokia 40-й серии – 000126; Nokia 60-й серии, MIDP 1.0 – 000127; Nokia 60-й серии, MIDP 2.0 – 000128
Samsung P400 – 000122
Sharp GX10, GX20 – 000123
SonyEricsson T610 – 000124





Hugo – Землетрясение

Вторая в нашем сегодняшнем обзоре игра про Хьюго, которого так и тянет назвать «домовенком Кузей». Впрочем, к игре это даже подойдет – нам действительно придется помогать Кузе и его товарищу Жан Полю в домашних делах. Ведь большой вулкан на острове, где живет Хьюго начал сотрясать землю! Домашняя утварь от этих толчков рискует попадать с полок и разбиться.
На первый взгляд все не кажется сложным – экранчик слегка трясется и в различных его местах появляются цифры. Наша задача – быстро нажимать соответствующие цифровые кнопки на телефоне. В зависимости от скорости реакции начисляются очки. Постепенно частота сотрясений увеличивается и от цифр натурально начинает рябить в глазах. Успеть нажать их вовремя становится крайне проблематично, и тут уже важно учитывать именно порядок нажатий, чтобы наши герои успели переместиться из одного угла комнаты в другой. Тактический, понимаете ли, элемент появляется.
На самом деле, никакая это не игра, а тренажер по развитию навыков слепой печати с помощью кнопок телефона. Особенно если развить идею и заставить игрока реагировать вовремя не только на появления на экране цифр, но и букв. После пары дней игры набор SMS перестанет занимать больше 15 секунд. Нет, серьезно – если хотите «сродниться» с клавиатурой своего мобильного друга, Hugo – Землетрясение – для вас. ■

Чтобы получить игру для Nokia 6100 отправьте SMS-сообщение «000080» на короткий номер

Билайн – 1407.
МТС – 1407.
Мегафон – 000401. (2 sms)

Коды для других моделей:
Nokia 3510i, 8910i – 000079
Nokia 40-й серии – 000080
Nokia 60-й серии – 000081







Дракон и Дракула

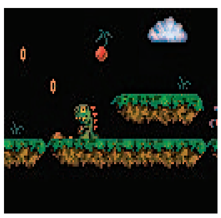
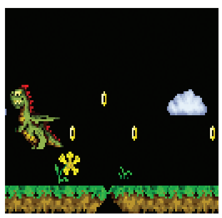
Dragon and Dracula – игра для тех, кто любит прыгать, драться, летать и уничтожать монстров. Короче говоря – классический платформер, почти «Марио». Только на этот раз управлять предстоит не человечком, а, очевидно, дракончиком. Поначалу он маленький, летать и дышать огнем не умеет, поэтому встречающихся на пути врагов вынужден буквально давить собственным телом, прыгая им на голову. Само собой, встречаются на этом тернистом пути к концу уровня и всевозможные бонусы, поедая которые, дракоша, скажем так, «прокачивается» – отрастают крылья и в животе зажигается костер. Поначалу играть очень просто и весело – врагов немного, уровни небольшие и простые, очки набираются быстро. Но уже уровню к шестому дело принимает серьезный оборот – врагов гораздо больше, они буквально везде, а уровни становятся много-многоэтажными и запутанными. Приходится буквально заучивать расположение врагов и бонусов наизусть и перемещаться тщательно выверенными шажками, благо игра это позволяет. Больший динамизм определенно убил бы интерес и желание несмотря ни на что добраться до главного босса – Дракулы, который, говорят, умеет превращаться в летучую мышь и даже телепортироваться. Все это очень симпатично нарисовано и даже озвучено, но, к сожалению, очень однообразно. Мне действительно понравилось. Пожалуй, это вторая (учитывая Airship Racing) игра, которую я намерен заказать на свой Z600 и оттянуться по полной – на большом экране и с удобным управлением. Оно того стоит, рекомендую. ■

Чтобы получить игру для Nokia 6100 отправьте SMS-сообщение «000017» на короткий номер

Билайн – 1407.
МТС – 1407.
Мегафон – 000401. (2 sms)

Коды для других моделей:
Motorola T720, T720i – 000014
Nokia 3410 – 000015; Nokia 3510i – 000016;
Nokia 3650 – 000062; Nokia 7650 – 000063;
Nokia NGage – 000061; Nokia 40-й серии – 000017
Sharp GX10, GX10i, GX1, GX13 – 000274
Siemens C55, M50 – 000018; Siemens M55, S55, S56, SL55 – 000019; Siemens SL45i – 000020
SonyEricsson T610, T616, T618, Z600 – 000021



Top Guy

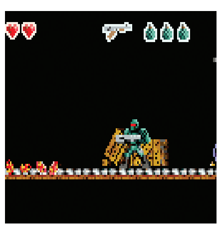
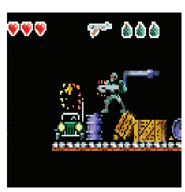
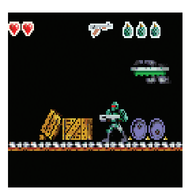
Если у вас все хорошо с реацией и вы любите динамичные платформеры, то обратите внимание на эту игрушку. Правила просты и знакомы. В роли крутого бойца надо пройти 10 уровней, расчищая себе дорогу от противников пяти типов с помощью автомата и гранатомета. Начинаем с автоматом и тремя жизнями. Имеет смысл быть внимательным и расстреливать не только прущих со всех сторон вражин, но и ящики, в которых спрятана дополнительная амуниция и жизни. Про хорошую реакцию я не зря упомянул – в игре все действительно происходит быстро, лично я так и не смог с ней толком справиться (в наличии три уровня сложности: нормальный, сложный и нереальный. Так и написано – «нереальный», я даже пробовать не стал). Также мне не показался удачным и продуманным дизайн уровней – частенько не сразу понятно куда идти, некоторые детали интерьера слишком мелкие и не всегда понятны их функции. А вот на это можно запрыгнуть? А вот это взорвать? Почему бочки не взрываются? Почему он в меня сквозь ящик попадает, а я в него – нет? Скорее всего, это просто не мой тип игр. Все остальное выполнено на высоком уровне – отличная графика и анимация (врагов даже на джибсы разносит), неплохая озвучка, внятное управление, возможность записаться между уровнями, русификация. Если судить по времени загрузки и едва заметному подтормаживанию – внутрь игры умудрились запихать действительно немало. ■

Чтобы получить игру для Nokia 6100 отправьте SMS-сообщение «000041» на короткий номер

Билайн – 1407.
МТС – 1407.
Мегафон – 000401. (2 sms)

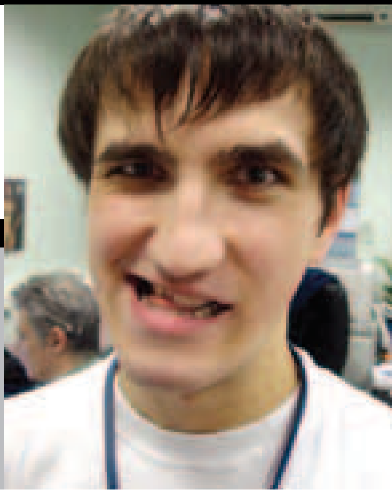
Коды для других моделей:
Motorola T720, T720i – 000040
Nokia 3410 – 000042; Nokia 3510i – 000043
Nokia 3650 – 000067; Nokia 7650 – 000069
Nokia NGage – 000070; Nokia 40-й серии – 000041
Siemens C55, M50 – 000045; Siemens M55, S55, SL55 – 000046; Siemens SL45i – 000047
SonyEricsson T610, T616, T618, Z600 – 000048



КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО



Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Противная зима сдает позиции, и весеннее солнышко греет сердце все жарче и жарче. Хочется оставить компьютер, выбежать на улицу и закричать во весь голос: «Весна идет!». Правда, долго в таком состоянии пребывать трудно – чемпионаты зовут. И снова мы пакуем чемоданы и отправляемся за очередной дозой адреналина. Сегодня в выпуске: рассказ об Intel Cyber Sport Cup, знакомство с женской CS-командой p[L]atinum, новости WCG 2004 Russian Preliminary и результаты чемпионата мира по «Ил-2 Штурмовик: Асы в Небе».

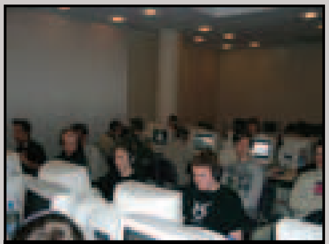
РЕЗУЛЬТАТЫ INTEL CYBER SPORT CUP

27-29 марта в Риге (Латвия) состоялся крупный турнир по Counter-Strike – Intel Pentium 4 Cyber Sport Cup. 25 команд из восьми стран мира разыграли призовой фонд в 7000 евро. На соревнования отправились два российских клана: M19 и Virtus.Pro, причем «Виртусы», доминирующие на отечественных чемпионатах, дебютировали на международной арене. В первый день были сыграны матчи в группах. Москвичи уступили финнам Team SISU, а питерцы M19 – Gamers.nu из Швеции. Счет в обеих встречах был 13:11, что говорит о бескомпромиссной борьбе. Одно поражение давало право на участие в плей-офф, и неудачный старт лишь раззадорил россиян. Во втором раунде Virtus.Pro одолела вице-чемпиона Англии – Team AMD Gamer, а вот M19 с разгромным счетом слила DSky (Финляндия) и попала в сетку лузеров, где уже находились известные киевляне GSC.GameWorld, павшие от руки Gamers.nu.

Полуфинал – Virtus.Pro против Gamers.nu. Столичные болельщики предсказывали победу российской команде, однако справиться со шведами ей не удалось. Первым же соперником в сетке проигравших стала M19. Этот матч на de_nuke был одним из самых драматичных на турнире – питерцы выиграли первую половину боя со счетом 9:3, однако «Виртусы» собрались и сделали невозможное, «взяв» 10 раундов подряд во второй половине сражения. Клан из Санкт-Петербурга отправился паковать чемоданы. Москвичи же продолжили борьбу и сперва одолели GSC.GameWorld (13:11 на de_train), но в финале лузеров все надежды уже во второй раз развеяла Gamers.nu. Заключительный матч турнира свел две скандинавские команды, и выиграла более опытная и именитая DSky, которая ни разу не попробовала горький вкус поражения на чемпионате. Итоговые результаты Intel Cyber Sport Cup:

1 место – DSky (Финляндия) – 4000 евро;
2 место – Gamers.nu (Швеция) – 1500 евро;
3 место – Virtus.Pro (Россия) – 500 евро;
4 место – GSC.GameWorld (Украина) – 400 евро;
5-6 места – M19 (Россия), Pentagram.2S (Польша) – по 200 евро.

На диске к журналу вы найдете огромное количество демо-записей с турнира. ■



Финны DSky – чемпионы Intel Cyber Sport Cup.



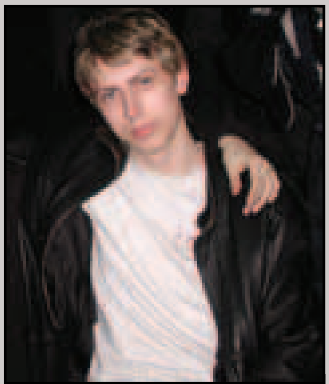
Team AMD Gamer – экстравагантные англичане.



Партия в карты между играми.

ПЕРВЫЕ ТУРНИРЫ ПО UT2004

28 марта в Санкт-Петербурге прошел первый российский турнир по Unreal Tournament 2004, собравший 10 участников. Среди них было много известных дуэлянтов. Отдельно хочется выделить M19*Askold'а, не тренировавшегося со времен Arbalet Cup: СНГ. Тем не менее, действующий чемпион WCG Russian Preliminary довольно неплохо проявил себя в новой игре, хотя и не занял первое место. Победа досталась FM.Brazor'у, который сначала расправился с Askold'ом (4:1 на DM-Antalus) в финале виннеров. А в решающем матче за «золото» разгромил одноклановца FM.Woody. Демо-записи с турнира ищите на диске к журналу. ■



FM.Brazor – победитель UT2004-турнира в Питере.

ОБЗОР ЕВРОПЕЙСКИХ ДУЭЛЬНЫХ ОНЛАЙН-ТУРНИРОВ ПО UNREAL TOURNAMENT 2004, ПРОШЕДШИХ В ПОСЛЕДНИЕ ВЫХОДНЫЕ МАРТА:

Результаты inGame.UT2004 1on1 Cup:
1 место – ayReon;
2 место – BurningDeath;
3-4 места – SK|Cloud, ocr.Schnig.

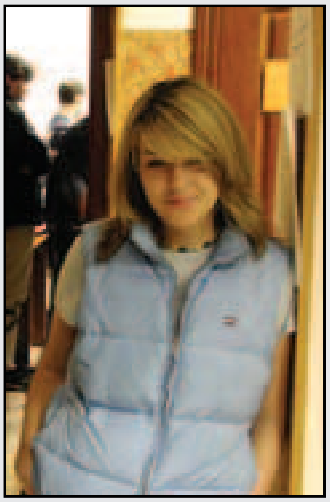
Результаты Online 1on1 Cup:
1 место – rs][forrest;
2 место – zRaCk.

На заметку. Список потенциальных карт для предстоящих отборочных WCG: DM-1on1 (Albatross, IronDust, Spirit, Roughinery, Trite, Squader); DM (Compressed, Ironic, Rankin, Gestalt, Deck17, Antalus). Именно эти уровни выбирались на прошедших онлайн-турнирах. Как всегда, на диске к журналу вас ждет огромное количество демо-записей.

СЛОВО ГЕЙМЕРШИ

В прошлом выпуске «Киберспорта» вы познакомились с великолепной женской CS-командой Flashback.ladies. Сегодня на сцену выходит другая московская пятерка, известная в киберспортивной тусовке как p[L]atinum. У микрофона капитан Анна Федорова или просто Gaya.

В p[L]atinum собрались абсолютно непохожие друг на друга девчонки. В чем, наверно, и есть вся прелесть: разные характеры, жизненные позиции, подход к игре. Это лишний раз доказывает, что Counter-Strike и вкус победы – факторы, способные сплотить команду. Итак, приступим к знакомству.



Наташа Бибикова (22 года), или jaAamb, – ответственная за тактику. Очень серьезный и правильный человек. В 2003 году закончила МГАВТ (Московская Государственная Академия Водного Транспорта) по специальности экономист-менеджер (управление персоналом). Наташа – девушка с широким кругозором, на протяжении всей жизни увлекалась разными занятиями: лыжами, парусным спортом, шахматами, математикой, кик-боксингом, регби, восточными культурами. Через многое красной нитью идет и Counter-Strike. Однако jaAamb считает, что это увлечение временное, как и все остальное на этапах ее жизни.

Лида Страканова (22 года), также известная как Marla, – «снайпер» команды. Сейчас она защищает диплом в Московском Государственном Университете. Работа администратором в клубе Cyber Temp принесла свои плоды, и теперь девушка много времени уделяет играм, таким как Counter-Strike, Warcraft, Ultima Online. Отличительная черта Лиды – всепоглощающая любовь к розовому цвету и стилю Glamour в одежде, благодаря чему ей всегда удается выглядеть эффектно.



Venema, Gaya и jaAamb на перекуре во время турнира.

Марина Абрамова (21 год), она же Manu, – своеобразная «железная леди». Работает администратором в компьютерном клубе Flashback, очень интересуется моддингом и апгрейдом компьютеров, изучает английский язык. Manu проявляет страсть к таким неженским штукам, как пирсинг, татуировки и шрамирование.

Анна Саватеева (18 лет), известная как Venema, – наша главная радость. Учится в Государственном Университете «Высшая школа экономики», на первом курсе факультета Мировая экономика, первая на потоке по успеваемости. Благодаря профессиональным занятиям спортивными бальными танцами в течение 10 лет, Venema занимает шестое место по рейтингу IDSF (что-то очень крутое). В свободное время Аня любит ходить в кино и кафе, и для нас до сих пор остается загадкой, как она успевает сделать так много за одни сутки.

Ну и, наконец, я, Анна Федорова aka Gaya. В данный момент являюсь пиарщицей в игровой компании, что дает мне возможность совмещать любимое хобби и работу. В прошлом профессионально увлекалась роликами, а также любительским сноубордом. Учусь в Национальном Институте Дизайна, поступила туда из-за любви к искусству. ■

На нашем CD

Огромная коллекция демо-записей с Intel Cyber Sport Counter-Strike Cup и Euro Cup 9 Q3. Риплеи финала WC3L #4, записи регулярных матчей WC3L #5 и NPCL Open #4. Ролики с UT2004 турниров M19 LAN Party и Online 1on1 Cup, а также демоплеер Seismovision.

ЧЕМПИОНАТ МИРА ПО ИЛ-2 ШТУРМОВИК: АСЫ В НЕБЕ

26-28 марта в китайском городе Вухан состоялся чемпионат мира по авиасимулятору «Ил-2 Штурмовик: Асы в Небе» по версии ICAS (International Cyber Air Sports). Турнир, приуроченный к столетию первого самостоятельного полета, проходил при поддержке ассоциации Авиа-Радиомодельного спорта Народной Республики Китай. Россию на соревнованиях представлял клан Flying Barans (Viks и Storm), а также пилоты-одиночки Vintik и SLI.Etre_33. Наши соотечественники не подкачали, доказав всему миру, кто в небе хозяин. Результаты командного зачета:

1 место – Россия (FB.Viks, FB.Storm) – $5000;
2 место – Германия (III.JG53_Matzen, Rb.S_miRage) – $2000;
3 место – Англия (JimmyGiro, Lixma) – $1500;
4 место – Чехия (CSL_Kocour, CSL_TurboLover).

Слово одному из чемпионов, **FB.Viks'y**. В парных состязаниях приняло участие 8 сборных: Россия, Германия, Китай, Чехия, Финляндия, Литва, Великобритания, Швейцария. Описывать бои особо не хочется, мы упорно тренировались и заслужили победу. Дуэльная номинация была факультативной, без денежных призов. За звание самого крутого аса боролись 24 игрока. Мы с Storm'ом без проблем разобрались со остальными противниками, и я даже не помню, кто занял третье место. Впечатлений от поездки – море. Все было на высшем уровне. Если техническая сторона чемпионата была не на высоте (многочисленные задержки и нехватка времени на дуэли), то в плане пиара нам стоило бы поучиться у китайцев. Организаторы специально выпустили буклеты, открытки и марки в честь кубка мира. А кто только не заходил на турнир: всякие чиновники, ветераны, мэр города. Финальный бой в дисциплине 2x2 транслировался в прямом эфире на местном спортивном канале. Толпы журналистов брали у нас интервью. Ну и, конечно же, мы познакомились с самой страной. Приехав в серый город, мы попали в шикарный отель на берегу озера. Побывали на площади Тянь Ань Мень, в запретном городе и во Дворце Небес.



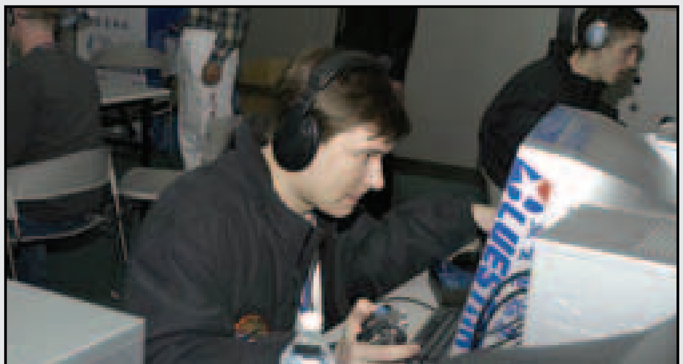
FB.Storm и VB.Viks – чемпионы мира по «Ил-2 Штурмовик».

В РАМКАХ ТУРНИРА ПРОШЛИ ДУЭЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ, И В НИХ НЕ БЫЛО РАВНЫХ МОСКИЧАМ. ДЕНЕЖНЫХ ПРИЗОВ ЧЕМПИОНАМ НЕ ПОЛАГАЛОСЬ, ЗАТО КАЖДЫЙ ПОЛУЧИЛ ПО ВЕЛИКОЛЕПНОМУ КУБКУ И ДЖОЙСТИКУ SAITEK X45 DIGITAL. РЕЗУЛЬТАТЫ:
1 МЕСТО – FB.STORM;
2 МЕСТО – FB.VIKS.

4KINGS – ЧЕМПИОН WC3L #4

Завершился четвертый сезон Кубка Чемпионов по Warcraft III: The Frozen Throne. Финал проходил в парижском интернет-кафе Gate 104. В заключительном туре встретились монстры Европы – команды 4Kings (Grubby, Myth, Kaj, Fury, Lawn, Zeus19) и ArmaTeam (Shortround, Sabre, RaZ, InToX, Blatty). Безоговорочную победу одержал клан 4Kings, выиграв все дуэльные поединки и парные состязания. Итоговый счет 5:0, а на диске к журналу вас ждут риплеи финальных матчей.





FB.Viks – вся сила в его взгляде!

НОВОСТИ WCG 2004 RUSSIAN PRELIMINARY.

НАКОНЕЦ-ТО СТАЛА ПОЯВЛЯТЬСЯ ПЕРВАЯ ИНФОРМАЦИЯ О РОССИЙСКОЙ КВАЛИФИКАЦИИ НА WORLD CYBER GAMES 2004 (САН-ФРАНЦИСКО, США). ВМЕСТО УШЕДШЕЙ В ОТСТАВКУ МИЛЫ МАСИНОЙ КООРДИНАТОРОМ ТУРНИРА НА ТЕРРИТОРИИ СНГ И СТРАН БАЛТИИ БУДЕТ ДЕНИС «BULLET» САМОХИН, БЫВШИЙ ГЕЙМЕР И УПРАВЛЯЮЩИЙ ЗАКРЫВШЕГОСЯ В 2002 ГОДУ КЛУБА «IN-STATION». НЕСКОЛЬКО ИНТЕРЕСНЫХ ПОДРОБНОСТЕЙ ИЗ ИНТЕРВЬЮ, КОТОРОЕ ДЕНИС ДАЛ САЙТУ HTTP://WWW.CYBERFIGHT.RU:

- ПРЕДПОЛАГАЕМЫЙ ПРИЗОВОЙ ФОНД WCG 2004 RUSSIAN PRELIMINARY СОСТАВИТ $100000;
- ПРИЗОВЫХ МЕСТ В КАЖДОЙ НОМИНАЦИИ БУДЕТ ВОСЕМЬ;
- ИГРОКИ МОЛОЖЕ 16 ЛЕТ К УЧАСТИЮ НЕ ДОПУСКАЮТСЯ;
- ФИНАЛИСТАМ РЕГИОНАЛЬНЫХ ОТБОРОЧНЫХ ПРОЕЗД И ПРОЖИВАНИЕ ОПЛАЧИВАТЬСЯ НЕ БУДУТ;
- ЧИСЛО ПУТЕВОК ОТ РОССИИ, СКОРЕЕ ВСЕГО, ОСТАНЕТСЯ ПРЕЖНИМ (В 2003 ГОДУ ИХ БЫЛО 17);
- ПРЕДПОЛАГАЕМОЕ КОЛИЧЕСТВО НОМИНАЦИЙ – 6.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждут результаты турнира Intel Cyber Sport Cup (Латвия) и VooDoo 4 Cup (Беларусь), репортаж с российских отборочных Electronic Sports World Cup 2004, а также обзор новых карт для Warcraft III и Counter-Strike.

КИБЕРТУРНИРЫ 24 – 26 АПРЕЛЯ



ТУРНИР ПО QUAKE III ARENA В АЧИНСКЕ (СПОРТКОМПЛЕКС «СКАН»)

24-25 апреля 2004 года;

Ачинск, спортивный комплекс «Скан» (3-й Привокзальный район, ул. Дружбы Народов, д. 14);

Компьютеры: 25 штук P4, видеокарта GeForce 5200 256 Мбайт, мониторы 17";

Призовой фонд: 30000 рублей (первое место – 12000 рублей, второе – 7000 рублей, третье – 5000 рублей, четвертое – 3500 рублей, пятое – 2500 рублей);

Правила: дуэли, версия Quake III Arena 1.31, версия OSP 1.03;

Система: Double Elimination;

Карты на турнире: pro-q3dm6, ztn3tourney1, pro-q3tourney4, q3tourney2, q3dm13, pro-q3tourney7;

Регистрация: Взнос за участие 200 рублей с человека. Предварительная регистрация участников производится в Интернете на форуме http://arena.w6.ru/forums/viewtopic.php?t=69.



ТУРНИР ПО STARCRAFT: BROODWAR В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ (КЛУБ «ИМИДЖ.РУ»)

25 апреля 2004 года;

Санкт-Петербург, клуб «Имидж.ру» (пр. Энгельса, 16 этажное здание напротив дома 16, метро «Удельная»);

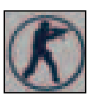
Призовой фонд: составляет 50% от регистрационных взносов (первое место – 50% от фонда, второе – 30% от фонда, третье – 20% от фонда);

Правила: команды 2x2, версия StarCraft: Broodwar 1.10;

Система: Double Elimination;

Карты на турнире: Lost Temple, Legacy of Char, Neo Hall Of Valhala, Neo Jungle Story, Rivalry;

Регистрация: Взнос за участие 150 рублей с человека (300 рублей с команды). Начало регистрации в 10:00, начало турнира в 12:00. Предварительная регистрация участников производится по электронной почте spider_24@rambler.ru.



ТУРНИР ПО COUNTER-STRIKE В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ (КЛУБ «ТИБА-СИТИ»)

26 апреля 2004 года;

Санкт-Петербург, клуб «Тиба-Сити» (пр. Энгельса, д. 126, к.2, метро «Озерки», тел. 8(812)513-19-66);

Призовой фонд: составляет 50% от регистрационных взносов (первое место – 50% от фонда, второе – 30% от фонда, третье – 20% от фонда);

Правила: команды 5x5, версия Half-Life: Counter-Strike 1.6;

Система: Double Elimination, Max rounds 12;

Карты на турнире: de_cbble, de_clan_mill, de_dust2, de_inferno, de_nuke, de_train (определяется методом вычеркивания);

Регистрация: Ограничение на число команд-участниц – 32. Взнос за участие 600 рублей с команды. Начало регистрации в 9:00, жеребьевка, составление расписания в 10:00, начало турнира в 10:30. Предварительная регистрация участников производится по электронной почте bagus@list.ru.

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

ГЛОБУС ИНТЕРНЕТА

Идея, что любую сеть, в том числе и Интернет, можно изобразить на карте, давно будоражит умы ученых. Еще в 1998-ом году в Лабораториях Белла (Bell Labs), США, пытались отследить и перенести «на бумагу» все связи между серверами с IP адресами классов A-C (примерно до уровня мелкого провайдера). Увы, примененные алгоритмы были несовершенны – для опроса всей глобальной Сети требовался месяц, а на обработку полученных данных уходили десятки машино-часов. Между тем добываемая информация оказывалась весьма полезной. Сравнивая между собой «карты Интернета», снятые в разные промежутки времени, можно отследить не только проблемы самой Сети, но и выявить влияние глобальных событий на мировые коммуникации. Например, хорошо заметно, как сбои в подаче электроэнергии во время войны в Югославии выключали из Интернета целые куски, в результате чего информация терялась или приходила с громадным опозданием.

С 1998-го года удалось достичь заметных успехов в построении «карты Интернета». Так Opte Project (http://www. opte.org) не только опросили всю Сеть за один день, вместо месяца, но и смогли построить не плоские, а объемные карты нашей Сети. То есть – настоящие Глобусы! Более того, применяя утилиты просмотра объектов VRML (виртуальной реальности), можно оказаться «внутри» Интернета и совершить по нему путешествие, как по какой-нибудь галактике из «Звездных войн». Правда, для этого потребуется соответствующее ПО, особые файлы и по-настоящему мощный компьютер (подробнее – http://www.opte.org/maps/tests/). Те же, у кого слабая машина или нет желания возиться, могут скачать на указанном сайте небольшой MPEG-файл и посмотреть на «Глобус Интернета» со стороны.

БРАУЗЕР БУДЕТ ПОСЛУШЕН ГОЛОСУ

Через пару месяцев разработчики браузера Opera (http://www.opera.com) планируют выпустить прорывную версию своего продукта. Главное отличие новинки заключено в использовании для навигации в Интернете лицензированной у IBM технологии распознавания голосовых команд ViaVoice. Помимо навигации голосовое управление позволит выполнять еще ряд функций – заполнять формы и анкеты, запускать приложения, отвечать на запросы и так далее. Правда, многое из этого будет доступно лишь на сконструированных по спецификации XHTML+Voice web-страничках.

Как полагают разработчики Opera, их новое, послушное голосу детище завоюет заметную долю рынка браузеров. Напомним, что пока примерно 95% приверженцев у крутого монополиста – Internet Explorer, а у текущей версии Opera лишь около 1%.

ВИРТУАЛЬНЫЕ БОИ ПРОДОЛЖИЛИСЬ В РЕАЛЬНОСТИ. ИЗ-ЗА МАТА

Популярная в кругах состоятельных граждан онлайновая игра «Бойцовский Клуб» (http://www.combats.ru) временно закрыта. На период траура, который объявлен отнюдь не из-за смерти виртуального персонажа, а по причине банальной драки.

Происшествие случилось на вечеринке по случаю очередной годовщины проекта. Судя по комментариям на Internet.ru (http://www.internet.ru/index.php?itemid=9129), поводом к кровопролитию стала ненормативная лексика, которой злоупотреблял в игре кое-кто из близких к администрации проекта геймеров. При очной встрече виртуальные оппоненты узнали друг друга и устроили все тот же «Бойцовский Клуб», но уже в этой реальности.

После траура работа сервиса возобновится, однако отныне одним из самых тяжких нарушений станет «использование ненормативной лексики, как в приватных сообщениях, так и в общих чатах». С таким правилом, конечно же, можно только согласиться!

LOKRENIA – НОВОЕ ИМЯ SHADOW WORLDS

Российская онлайновая RPG Shadow Worlds, чей общедоступный сервер работает с лета 2002 года, меняет название. Случай в игровой индустрии довольно редкий, но по целому ряду причин, в том числе и из-за успешного старта в Германии, разработчики вынуждены пойти на столь рискованную меру. Теперь проект именуется Lokrenia (http://www.mpog.ru) –

В WOW НАИВНЫЙ ИГРАТЬ НЕ МОЖЕТ!..

Несладко пришлось первым бета-тестерам World of Warcraft. Разосланная в середине марта ограниченное число приглашений на участие в бете, Blizzard отобрала примерно каждого двадцатого из всех, зарегистрировавшихся на сайте. Пролетевшие неудачники завалили более успешных коллег фиктивными письмами «службы поддержки бета-теста», мол, ваш аккаунт неактивен и потому немедленно «Reply to this email with WoW Beta CD-Key, login, and password». По упорным слухам, до 30% тестовых аккаунтов сменили владельцев.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Три из четырех американских семей имеют постоянный выход во Всемирную сеть, а в абсолютном выражении число пользователей Интернета в США превысило 204 миллиона человек.

...Наибольший уровень использования Интернета зафиксирован в возрастной группе от 35 до 54 лет. Среди женщин этого возраста доступ в Сеть имеют 81,7%, а среди мужчин – 80,2%. У молодежи 18-24 лет число пользователей Сети составляет всего 75%.

...На протяжении последних лет наиболее популярные сайты Интернета – это сетевые ресурсы Майкрософта, Yahoo! и Time-Warner. Их годовая аудитория составляет по 100 миллионов посетителей ежегодно.

...Россия приступила к закупке подкожных чипов, которые вживляются под кожу специальным шприцем, а информация с них считывается сканером. Применять спецтехнику будут для идентификации сотрудников секретных государственных проектов.

...В Новой Зеландии, в отличие от Европы и США, собираются принять закон, разрешающий владельцам легальных музыкальных дисков делать с них копии для собственного использования или переводить файлы в другой формат, например, mp3.

...Изобретен новый способ воспроизведения объемного звука, работающий даже в варианте MP3-компрессии и совместимый с существующим программным обеспечением и музыкальными

FREEWARE DOWNLOAD

MHHD 2.9

http://www.mhdd.com/files/mhdd/mhdd29.zip

Мощная низкоуровневая утилита восстановления, тестирования и управления работой любых ATA жестких дисков. Если HDD не найден BIOS'ом и на нем куча bad blocks, эта программа вылечит его почти без участия пользователя. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 107 Кбайт
10

ANTIVIR PERSONAL EDITION 6.24

http://www.avup.de/personal/en/avwinsfx.exe

Новая версия бесплатного и быстрого антивируса из Германии. Есть антивирусный сканер, монитор, защита от загрузочных и макровирусов, эвристический анализ. В антивирусной базе, обновляемой по Сети, свыше 70 тысяч вирусов. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 4083 Кбайт
10

THE EVERCHANGING BOOK OF NAMES 3.4

http://sky.prohosting.com/kurimus/download/ebon34.zip

Лучший генератор имен персонажей. Позволяет выбрать из 13 стилей, настраивать префиксы, суффиксы и прочие тонкости. Полностью заменяет стандартные генераторы MUD'ов и RPG, а на сайте есть plug-in'ы для разных игр и рас. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 443 Кбайт
10

МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР.

В преддверии лета о серьезных играх думать трудно, но… В общем, кто в силах – играйте в дурака с «каталой». Это круто! Остальным – эротические забеги и мини «спинномозговичок»…

«КАРТОЧНАЯ ИГРА В ДУРАКА»

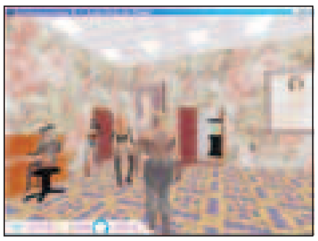
http://www.durbeccel.narod.ru/SetupDurak.exe



Наверное, самая скачиваемая игра месяца. Еще бы! Простой, подкидной, переводной, японский, оборотный, наваленный, дорожный, чешский «дурак» – всего 21 разновидность. Плюс 17 пасьянсов, 11 дополнительных игр (домино, осел, очко, терц), поддержка сети и игра с «каталой». ■

«ЭРОТИЧЕСКИЕ ДОГОНЯЛКИ 3D»

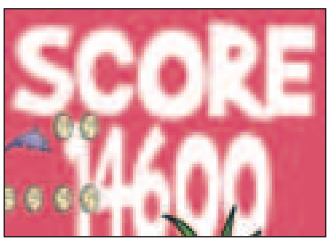
http://www.cor.avtlg.ru/bin/SetupFCFv1.exe



Возможно, кому-то снилось, как он бегает за голыми тетками, догоняет и… Теперь сон стал реальностью. С 3D-звуком, игровыми объектами, персонажами и даже небольшими квестами. За 10 руб. можно прикупить дополнительные уровни. Угадайте, кто в редакции купил «Школу Хентай»? ■

DOLPHIN DASH

http://www.mausland.de/dolphin.swf



Даем странный совет – играть в Dolphin Dash стоит лишь в том случае, если у компьютера отменная акустика. Игра несложная, короткая – пройти надо всего лишь один уровень, правда, есть глобальная таблица рекордов. Но как вытягивает геймплей зажигательный саундтрек!.. ■



Те самые кристаллы из MMORPG Lokrenia. Читатели нашего журнала увидели их первыми…

FREEWARE DOWNLOAD

KPOXADIALER 1.0

http://kpoxadialer.narod.ru/kd.zip

Обалдеть! Авторы EasyDialer, Wdialer, QuickDialer и др. пишут единую утилиту, которая соберет все «крутонужные функции». Похоже, затея удалась. Звонилка, антивирус, качалка, e-mail и счетчик времени – в «одном флаконе». ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆ **9**
РАЗМЕР: 773 Кбайт

FLASH PLAYER 2.0

http://karatetski.narod.ru/soft/flash2.zip

Flash-Player позволит просматривать и управлять воспроизведением swf-клипа. Полоса прокрутки, stop-play, удобный интерфейс. Возможность просмотра компилированных в exe флэшек, FullScreen и изменение размеров окна… ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆ **9**
РАЗМЕР: 200 Кбайт

в честь призрачного континента, то ли существующего, то ли нет, но с которым связано множество квестов и артефактов. У игроков же появится в будущем возможность самим отправляться на поиски Lokrenia.

Разработчики уверяют, что основной упор в развитии игры будет сделан на расширение мира и на его экономику, игроки вскоре смогут стать обладателями недвижимости или, по крайней мере, снять комнату. Дома, впрочем, строить не удастся – разрешено лишь покупать готовые, из числа уже имеющихся в локациях. Да и стоить они будут весьма дорого. Однако это нововведение должно стимулировать игроков принести трофеи после похода не в банковское хранилище, а в собственный дом, пригласить соратников по клану пообщаться без лишних глаз и ушей.

Что ждет Lokrenia уже в апреле? Прежде всего, новый патч, включающий так называемые «Земли элементалей». Это множество новых локаций, предметов, несколько типов монстров (например, огненный элементаль). Появятся и оригинальные вещи, созданные на основе добываемых в новых локациях кристаллов. И, конечно же, свежие квесты для опытных геймеров.

Новичков тоже ожидают сюрпризы – расширится остров ньюбов Рок (теперь это несколько островов), а также увеличится «диапазон» доступных им предметов.

Напомним, что Shadow Worlds/Lokrenia – это пока единственная отечественная бесплатная MMORPG, доросшая до уровня хорошего коммерческого проекта и вполне благосклонно принятая в Европе. Скачать клиента Lokrenia можно прямо с ее сайта. ■

УМНЫЕ НОВОСТИ

плеерами, работающими с MP3-файлами.

…55% всей детской порнографии находится на серверах, расположенных в США, на втором месте Россия с 23%. Из крупных стран положение лучше всего в Великобритании – лишь 1%.

…70% пользователей Молдавии в одночасье лишилось доступа в Интернет из-за отключения крупнейшего провайдера страны Megadat.com в связи с отзывом у того лицензии на провайдерскую деятельность.

…К 2002 году Россия занимала седьмое место в мире по количеству населения. На первой позиции был Китай, на второй – Индия, затем – США. В 2050 году наиболее густонаселенной страной мира станет Индия, а в первую десятку также войдут Китай, США, Индонезия, Нигерия, Бангладеш, Пакистан, Бразилия, Конго и Мексика. А Россия переместится на 11-е место.

Испанский оператор сотовой связи Telefonica объявил о выпуске телефона для людей с нарушениями зрения. Чтобы выполнить действие, пользователю достаточно будет произнести вслух нужную команду.

КМ.Ру (http://www.km.ru), Washington ProFile (http://www.washprofile.org), «Компьюлента» (http://www.compulenta.ru)

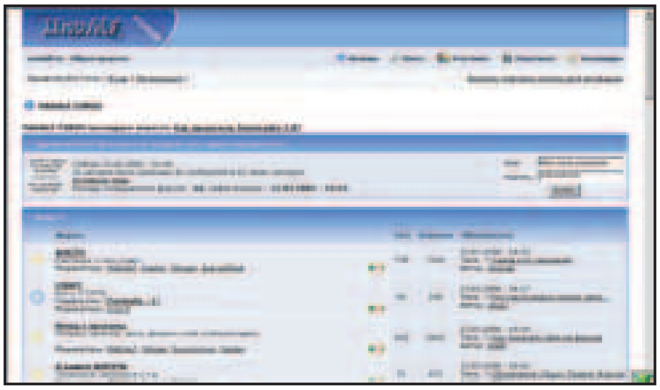
FORUMЫ RUHETA

Общаться в Интернете можно по-всякому. В «реальном времени» и со многими – с помощью чатов (подробнее в прошлом номере. – Прим. авт.). Или в «почти реальном времени» и с конкретным собеседником – по электронной почте. Или на форумах, где время идет непонятно как, а ответить может любой прохожий...

Классический сетевой форум устроен весьма просто. Вы оставляете сообщение на сайте, а через некоторое время возвращаетесь и читаете ответ. Что, напоминает онлайновую техподдержку? Вы правы, именно она и была прародителем современных форумов (несколько лет назад подобного рода ресурсы использовались исключительно для получения потребителями полезной информации от производителя). Наверное, благодаря такой родословной форумы, в отличие от чатов, сохранили и продолжают иметь куда большее смысловое наполнение. Кстати, найти в Рунете форум, который сделан специально для «терок ни о чем», весьма непросто.

Впрочем, горевать о жестких рамках и ограничениях не стоит. Неважно, посвящен ли форум одной тематике или претендует на универсальность, на нем обязательно будет несколько сторонних разделов. Вроде какого-нибудь «Флейма» для бесед на отвлеченные темы на «очень серьезном» сайте по крякам и взлому.

Среди множества форумов Рунета есть свои признанные лидеры – с хорошей атмосферой, ответственными модераторами, важной информацией. Понятно, что надо выбирать лучшее, а тратить время на плохие ресурсы не стоит. Не стоит его больше тратить и на вступление – мы немедленно переходим к практическим рекомендациям, которые так любят наши читатели.



MADALF FORUM

Интернет: http://forum.madalf.ru
Дизайн: 9
ИН: 0,85

Начинал Madalf Forum как рядовая кладовка «кряков» и warez'a. Но со временем андеграунд отошел в сторону и сейчас, помимо «бесплатных вкусностей», тут можно найти очень много интересного: новости High-Tech, информацию о «моддинге» и программировании и даже… раздел XXX. Впрочем, качество от этого не пострадало. За всем следит сплоченная команда модераторов, члены которой, как и прежде, принимают активное участие в жизни форума: сами выкладывают интересные ссылки, дают важные для российских юзеров разъяснения и так далее. Это, кстати, отличает форум от остальных ресурсов, где большая часть информации исходит только от посетителей.

ПАРКОВКА.КОМ

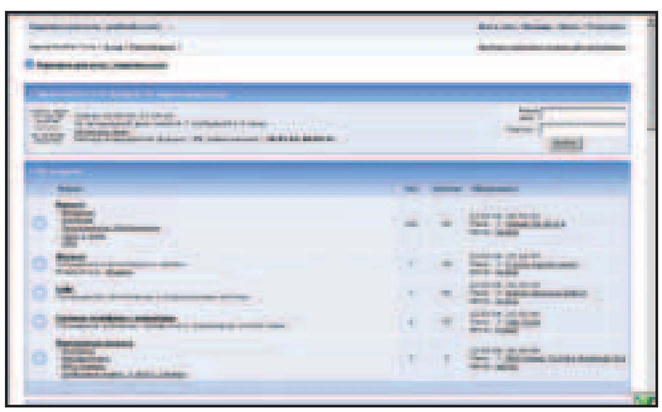
Интернет: http://parkovka.com
Дизайн: 8,5
ИН: 0,72

Ресурс интересен тем, что это первый «форум-журнал». Проект стартовал недавно, пока тут 22 раздела разной тематики: от железа и сотовых телефонов до юмора и спорта. Информационным наполнением, видимо, – ввиду молодости – сайт не выделяется, потому модераторы «искусственно» наращивают объем мелкими темами, типа «Драйвера для видеокарт Nvidia». Зато радует веселый дизайн, подозрительно смахивающий на Madalf Forum. На данный момент «Парковку» можно отнести к перспективным проектам, которые будут успешно развиваться, если завоюют свою постоянную аудиторию.

IXBT HARDWARE BBS

Интернет: http://forum.ixbt.com
Дизайн: 6
ИН: 0,81

IXBT – бесспорно крупнейший и старейший компьютерный форум Рунета. И с наполнением тут полный порядок: 33 раздела посвящено компьютерной тематике. Есть еще 14 не совсем профильных. Ну а количество обсуждаемых тем просто зашкаливает. Увы, такой объем информации делает навигацию на форуме затрудненной (особенно для тех, кто попал сюда впервые). Порой в поисках нужной ссылки или файла, которые видел неделю назад, проводишь тут многие часы. К модераторам тоже есть вопросы – они почему-то ни в какую не хотят удалять сообщения за 2000 год. Согласен, пятизначные цифры придают «солидность», но удобно ли это для новичка? Тем более что и дизайном форум не выделяется – после часа пребывания на сайте в глазах начинает отчаянно «рябить»...



Да, информация злободневна, но ее могло бы быть и побольше…

ОТ ЖЮРИ…

Чтобы читателю было понятнее, все форумы в обзоре мы оценивали по двум (абсолютно субъективным!..) критериям: качеству дизайна и информационной насыщенности (ИН). В последнем случае путем нехитрых подсчетов определялось отношение полезной (тематической) информации к общему объему посланий. Надеемся, что, имея перед глазами эти цифры, вы быстрее найдете подходящий форум.

NTFS:::RU

Интернет: http://forum.ntfs.ru
Дизайн: 8
ИН: 0,88

По количеству информации форум NTFS:::RU заметно уступает IXBT, но близок к Madalf Forum. Из 32 разделов проекта 15 посвящено компьютерам и 17 – отвлеченным темам (от спорта до паранормальных явлений). Модераторы работают плохо – большая часть информации на сайте из разряда «ретро». И если на IXBT обсуждают новые чипы NV40, то на NTFS:::RU вспоминают «старушку» Riva TNT2. Несмотря на это можно найти довольно интересные сообщения, как в разделе мобильной связи, так и о паранормальных явлениях. Ну и самое главное, информация не перегружает посетителя, как на IXBT...

NET FORUM

Интернет: http://forum.net.ru
Дизайн: 9
ИН: 0,93

Net Forum целиком посвящен Интернету. Здесь можно получить помощь по программиро-



ванию на Java, созданию Web-сайтов, PHP и Perl скриптингу, узнать все о хостинге и так далее. Форум сможет дать ответы на вопросы как наивного новичка, так и «матерого» веб-дизайнера. Жаль, что модераторы следят здесь только за порядком и мало помогают пользователям с решением их проблем, как это делается на Madalf Forum. Хотя, вкупе с приятным «светлым» дизайном, Net Forum оставляет неплохое впечатление.

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ФОРУМ RU.BOARD

Интернет: http://forum.ru-board.com
Дизайн: 8,5
ИН: 0,97
Всего на RU.Board 26 разделов, отсортированных по 6 категориям. Форум, несмотря на то, что он компьютерный, отличается разнообразием: здесь можно найти и помощь по прикладному или Web-программированию, поговорить о спорте и других вещах. Информация тут почти вся «свежая» и ее немногим меньше, нежели у лидера по этой части – IXBT.

Есть и весьма забавный раздел «Зацени-ка!», в котором можно оставлять ссылку на свой сайт, получить отзывы о нем и тем самым раскручивать (и улучшать) свой проект.

OFFLINE…

Что ж, по большому счету дизайн всех форумов схож и не надоедает глазу. Исключение – IXBT, но он берет количеством информации (пусть и не всегда полезной!..), за которую, в общем-то, и шла борьба в устроенном нами соревновании. Отлично зарекомендовал себя Madalf Forum, тут вы всегда сможете найти нужные ссылки, а если их нет, то сами модераторы помогут решить насущные вопросы – без лишних напоминаний пользователя! Со злободневными новостями и слухами поможет NTFS:::RU, где помимо ответов на вопросы можно найти еще массу интересного. Ну а если не хотите тратить время попусту, то вперед, на RU.Board, по нашему мнению, этот форум имеет наивысший кпд по «полезной информации». ■



…а вот на RU.Board радуют взгляд пятизначные цифры.

СВЕЖАЙШИЕ MMORPG АПРЕЛЯ

...Загружены ли самые свежие драйверы? Установлены ли дополнительные модули ОЗУ? Есть ли в холодильнике свежее пиво?.. Одним словом готовы ли вы, дорогие любители «свежатинки», к очередным бета-тестам?! Ибо, как говорят в Одессе, «их есть у меня»…

ASHEN EMPIRES

Клиент не так уж и мал, с ftp://209.66.100.59/ClientCD/Ashen%20Empires.exe вы заг-



рузите примерно 101 Мбайт чистого удовольствия с минимальной, по клятвенным заверениям TKO Software, примесью глюков. Разработчик не так чтоб уж очень именитый, но любители Medal of Honor Allied Assault знают его по вполне приличному expansion pack'у. Так что попробуем поверить ему «на слово» и примем участие в публичном бета-тестировании многопользовательского онлайнового ролевика, ранее известного как Dransik, а теперь как Ashen Empires (http:// www.ashenempires.com).

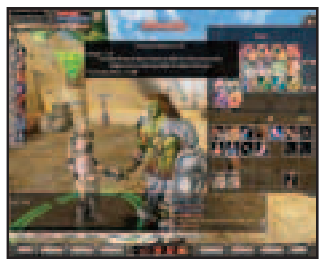
Тем, кто успеет подключиться к бета-тесту именно сейчас, повезло, они будут играть на новом движке и увидят «небывалой красоты» ландшафты, эффекты и магию, а также наконец-то приведенный в порядок интерфейс пользователя.

Что касается игрового процесса, то в ходе тестирования стоит обратить внимание на довольно необычную систему организации групповых боев и обмена полученным в случае победы опытом и имуществом. Гарантировано полное равноправие. Было ли такое когда-то в онлайновых RPG?..

FUNG WAN ONLINE

Помнится, пару номеров назад мы уже предупреждали, что жизнь бета-тестера не сахар? Вот свежий пример – целых 282 Мбайта загрузки (http://downloads.starhub.net.sg/ fungwan/FWOBetaSetup.exe). Все ради того, чтобы первыми приобщиться к Fung Wan Online – многопользовательскому онлайновому ролевому файтингу. Да, лишь столь громоздким словосочетанием можно охватить всю глубину замысла сингапурских разработчиков из P.H.O.E.N.I.X, воплотивших в онлайновой игре всю сложность жизни, мистическое окружение и клановые схватки средневековой Японии. Теперь даже трудно сказать, чего в итоге в FWO нет! Бета-тестеры смогут попробовать, хорошо ли сочетаются в едином игровом процессе 5 школ карате и 15-тысячные геймерские кланы, монстры 4-х уровней и суперспособности (так называемые Chain Powers), появляющиеся у персонажей выше 100-го уровня. Про всякие там «особые» арены, аукционы, PKilling, артефакты и упоминать не станем, не зря же игра называется «ролевая».

Да, не забудьте зарегистрироваться на http://fwo.edenii.com/beta/, без нужных кодов в FWO не попасть.





САЙТ НОМЕРА

ZipSites
(http://www.zipsites.ru)

Если вы пользовались оффлайновыми браузерами, то знаете, как это удобно – быстро и целиком скачать сайт на жесткий диск, а потом неторопливо просматривать его, не вспоминая о купленных на последние копейки часах и минутах «медленного» Интернета. Но сайт еще надо найти, а браузер – установить и использовать…

Проект ZipSites решает эти проблемы и призван помочь тем, у кого с доступом совсем беда (через e-mail или по модему). На сервере лежат готовые архивы сайтов наиболее интересных, по мнению автора, большинству обитателей Рунета. Тут и правда немало востребованного – от советов «чайникам» и тонкостей работы с графикой до правил написания любовных писем и подборки карт для Heroes IV. Очевидно, делается обреченная в глобальном смысле, но занятная и весьма полезная конкретному юзеру попытка собрать в одном месте все важные архивы, разбросанные по Сети. Идея проста – вы скачиваете архив с ZipSites и либо следите за его обновлением и пополнением на авторском сайте, либо, намного реже, возвращаетесь на ZipSites за новой порцией. В итоге время и деньги, потраченные в Интернете, сокращаются до разумного минимума.

Что приятно, на публикацию почти всех архивов получено официальное разрешение владельцев сайтов. Из мелких плюсов отметим «минимальный» дизайн, высокую скорость загрузки, возможность предложить сайт для архивирования и полное отсутствие баннеров. Из минусов – хаотичность ZipSites, что, несомненно, связано с героической попыткой «объять необъятное».



KNIGHT-ONLINE

Бета-тест KO вызвал столь сильный отклик, что корейским разработчикам (Terra ICT) пришлось переходить на профессиональный способ дистрибуции игрового клиента – особый загрузчик и peer-to-peer закачку. Иначе сервер падал каждый вечер! Что ж, дело наладилось и на http://www.knight-online.com.my/client.asp каждый может заполучить доступ в этот проект. Чем так привлекателен KO? Не графикой (само собой – полный 3D), не игровым миром, не возможностью править замком или городом и даже не новейшей системой «приключенческих групп», поразившей корейских любителей ролевиков в самое сердце (или куда там…). Нас, россиян, этим не удивишь!

Российских бета-тестеров привлекут, скорее всего, лишь две вещи: непрекращающаяся, сверхмасштабная битва (десятки и сотни персонажей – круто!..) между двумя расами KO. Ну и сами эти расы – люди и орки. Все hardcore игроманы, кто еще помнит Warcraft II и с трепетом ждет WoW от Blizzard, просто обязаны протестировать Knight-Online, чтобы хорошенько вспомнить молодость. ■

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЕ ГЕЙМЕРЫ

Название не должно вас обманывать. Сайт Fighters Extreme (http://www.fighters-xtreme.com/) к файтингам отношение имеет исключительно косвенное, хотя и о них речь иногда заходит. На самом же деле концепция его проста: здесь публикуются обзоры и превью компьютерных и видеоигр, написанные «клевыми чуваками» из самых разных англоязычных стран. Именно «клевыми чуваками», которые без стеснения пишут о хентайных квестах (и могут в картинках показать, как именно они соблазняли ту или иную девушку, проходя обозреваемую игру), не подбирают политкорректных выражений, когда речь заходит о недостатках популярных хитов, и если чувствуют, что читателям надо показать свою голую задницу, просто делают это.

При всем этом статьи вполне адекватны. Авторы не стесняются ставить играм низкие оценки, и чаще всего (вполне заслуженно!) те самые хентайные квесты не получают выше тройки. Показатель объективности, между прочим. И, в отличие от российского «двигателя» подобных игр, сайта Absolute Games (http://www.ag.ru), местная критика не вызывает чувство негодования у анимешников. Пройдясь по архиву обзоров, можно легко определить, что же следует покупать – например Biko 3 местные авторы оценили как вполне достойную вещь. Что ж, проверим. Если отвлечься от хентая, то десять баллов сейчас получили Naruto: Narutimate Hero (объект любви многих работников нашей редакции), Soul Calibur 2, Star Wars: Galaxies (в список вошли практически все лучшие игры 2003 года по версии «Страны Игр»), так что ориентироваться на мнение «клевых чуваков» можно и в будущем. ■

ОЧЕРЕДНАЯ ФАНТАЗИЯ

На волне интереса к Final Fantasy посещаемость сайтов, посвященных сериалу, должна в очередной раз подскочить. Ведь еще не все прошли Final Fantasy X-2, только-только до Европы добралась Crystal Chronicles, ролики из Final Fantasy XII наконец-то стали демонстрировать что-то определенное и крупным планом, а тут еще и Advent Children будит воображение поклонников покойной Айрис. Проблема в том, что поклонники Squaresoft (то есть, простите, Square Enix) – тормоза. Если традиционный набор разделов, посвященных первым десяти частям игры (плюс FF Tactics), присутствует всегда, то получить информацию о самых свежих проектах можно только в формате новостной ленты. Отличный пример тому – Final Fantasy Alpha (http://www.ffalpha.com/), где даже ссылка на Final Fantasy X-2 в самом центре главной страницы снабжена стыдливым уточнением «coming soon»... Лишь через год-два мы сможем узнать все об играх, которые купили только-только. Впрочем, достоинств у этого проекта немало, в их числе – хороший раздел с фанартом, удобная навигация и приятный глазу дизайн. Почему-то большинство альтернативных сайтов (http://www.absoluteff. com/, http://www.ffplanet.com/ – далеко не самые худшие примеры) используют в оформлении очень крупные коллажи с персонажами из разных частей серии, что часто выглядит безвкусно. У «Альфы» с этим проблем нет. Есть здесь и все необходимые скриншоты, и видеоролики, ссылки на которые на обычных игровых проектах приходится долго искать. Так что если хотите знать, почему Сефирот в Advent Children живее всех живых, заглядывайте на огонек. ■

КЛИПЫ, КЛИПЫ

Продолжается наш конкурс Game Music Video, он уже вступил в демонстрационную фазу. Любой желающий может зайти на сайт http://akross.net.ru (либо http://www.gameland.ru), найти страницу с конкурсом и скачать видеоролики, оптимизированные по размеру, так что даже владельцы модемов при желании смогут утянуть их за разумное время. Полные же версии клипов можно найти только на DVD «Страны Игр» в разделе, предназначенном для просмотра с бытовых плееров и игровых консолей. Подавать новые заявки на участие в конкурсе уже поздно, однако мы всегда можем с радостью разместить клипы наших читателей на нашем диске. Хотите прославиться? Присылайте нам свои работы! ■

[PC] UNREAL TOURNAMENT 2004

1. Чит-коды
Во время игры нажмите клавишу [TAB] для вызова консоли и наберите один из читов:
God – режим бога;
Amphibious – возможность дышать под водой;
Fly – режим свободного полета;
Ghost – режим прохождения сквозь стены;
Walk – вернуться в нормальный режим;
Invisible – включить режим невидимости;
Teleport – переместиться в точку прицела;
AllAmmo – получить патроны для всех видов оружия;
Allweapons – получить все оружие;
SkipMatch – выиграть текущий поединок;
LockCamera – зафиксировать положение камеры;
FreeCamera – сбросить положение камеры;
ViewBot – показать ботов вашей команды;
ViewFlag – показать бойца, несущего флаг;
ViewPlayer – зафиксировать камеру на конкретном игроке;
SetGravity – изменить гравитацию;
SetJumpZ – изменить высоту прыжков;
SetSpeed – изменить скорость игрока на суше и в воде.

2. Специальные приемы
Чтобы воспользоваться специальными умениями персонажей, необходимо повысить уровень адреналина



своего героя до 100 единиц. После этого вы сможете активировать особые приемы.
↑, ↑, ↑, ↑ – увеличение скорости передвижения;
↑, ↑, ↓, ↓ – повышение скорости стрельбы;
→, →, ←, ← – неуязвимость;
↓, ↓, ↓, ↓ – регенерация.

[PC] SACRED

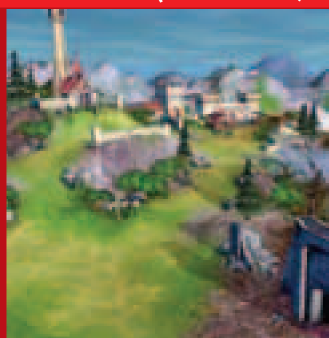
Запустите игру с опцией cheats=1 в командной строке. Измененный ярлык должен выглядеть следующим образом c:\games\sacred cheats=1. Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши [~] (тильда) и используйте указанные ниже команды:
sys cheats 963 – активировать читы;
cheat lord – неуязвимость;
cheat sucide – суицид;
cheat teleport – телепорт;
cheat tp – телепортировать игрока в выбранное место на карте.

[PC] PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Секретный уровень
В начале игры, когда Принц стоит на балконе, не заходите внутрь, а зажмите клавишу [X] и нажмите [ ], [Left Mouse Button], [E], [C], [E], [ ], [Left Mouse Button], [C]. После этого вы попадете на секретный уровень, на котором сможете поиграть в трехмерную версию первой части Prince of Persia.

[PC] МАГИЯ ВОЙНЫ: ТЕНЬ ПОВЕЛИТЕЛЯ (BATTLE MAGES)

Во время игры нажмите клавишу [ENTER] и используйте необходимые читы:
EasyWin – выиграть миссию;
ShamefulLoss – проиграть миссию;
arisemywarriors – добавить в свою армию воинов;
iamgreatcornholio – добавить опыта;
gimmegimmegimme – добавить 1000 очков золота;
perfectwarrior – вызвать киборга;
exit – покинуть игру.

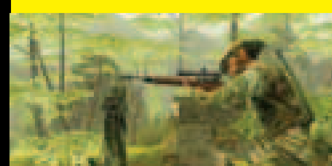


[PC] TWO THRONES

Во время игры нажмите клавишу [TAB] для вызова окна ввода команд и активируйте следующие читы:
stefanrehn – режим Play Like A God;
utopia – все восставшие побеждены;
svensk – запретить AI объявлять войну;
richardnice – получить 1000 очков за победу;
richardbad – потерять 1000 очков;
manunited – получить 50000 долларов;
aik – потерять 50000 долларов;
dimmuborgir – убрать туман войны.

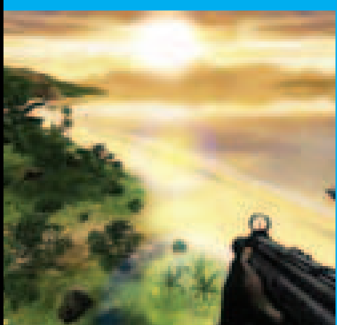
[PC] VIETCONG: FIST ALFA

Нажмите во время игры клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего введите giftfrompterodon для активации режима чит-кодов. Используйте нижеследующие коды:
chtheal – восстановить здоровье;
chthealteam – поправить здоровье всему отряду;
chtweap (0–30) – получить указанное оружие;
chtammo – пополнить боезапас;
chtgrenades – получить гранаты;
chtkostej – противники больше не причиняют вам вреда;
cht3pv (1 **или** 0) – вкл./откл. вид от третьего лица;
showfps (1 **или** 0) – отобразить количество кадров в секунду;
showprof (1 **или** 0) – отобразить текущую статистику.



[PC] FAR CRY

Чтобы получить возможность вводить читы, необходимо запустить исполняемый файл с параметром – devmode. После этого в игре становятся доступны следующие команды, активируемые с помощью нижеуказанных клавиш:



[F4] – режим прохождения сквозь стены;
[F2] – перейти к следующему чекпоинту;
[0] – получить 999 единиц оружия;
[P] – получить все оружие;
[F9] – быстрое сохранение;
[F10] – быстрая загрузка;
[F1] – переключение к виду от первого лица;
[BackSpace] – режим бога;
[=] – повысить скорость передвижения;
[F5] – нормальная скорость.

[PS2] I-NINJA

1. Режим больших голов
Зажмите [R1] и нажмите △, △, △, △, [L1], △, △. Теперь отпустите [R1] и зажмите [L1], после чего завершите ввод чита нажатием кнопок △, ○, △.

2. Завершение текущей миссии
Зажмите [R1] и последовательно нажмите □, □, □, ○. Отпустите кнопку [R1], зажмите [L1] и нажмите △, △. Отпустив [L1], снова нажмите [R1] и два раза нажмите □.

3. Апгрейд меча
Зажмите одновременно кнопки [L1] + [R1] и нажмите ○, □, ○, △, △, □, ○, □.

[PS2] BAD BOYS II

○, ↑, □, △, →, ↓ – открыть все предметы.

[PC] SECRET SERVICE: SECURITY BREACH

Вызовите консоль нажатием клавиши [~] (тильда) и введите читы:
GOD 1 – режим бога;
UAMMO 1 – бесконечные патроны;
GHOST 1 – неуязвимость;
FLY 1 – режим полета;
NOCLIP 1 – режим прохождения сквозь стены.

[PC] HARVESTER

Во время игры наберите на клавиатуре один из нижеследующих кодов. В подтверждение того, что команда была активирована, вы услышите звук выстрела.
BRUCE – режим бога;
NICK – восстановить здоровье;
MURDERER – получить все оружие;
BOSTON STRANGLER – перейти на второй уровень;
HELTER SKELTER – перейти на третий уровень;
CHARLES MANSON – перейти на последний уровень.

[PS2] TRUE CRIME: STREETS OF LA

Введите данные читы на экране карты:
↑, →, ↓, ←, ↑, ✕ – открыть все машины;
[R1], [L1], ↑, →, ←, ↓, [L2], [R2], ✕, □, ○, △ – открыть Snoop Dogg.
Поставьте игру на паузу и используйте указанные коды:
←, →, ←, →, ✕ – открыть все Driving Upgrades;
↑, ↓, ↑, ↓, ✕ – открыть все удары (Fighting Moves);
→, ←, →, ←, ✕ – открыть все Gunplay Skills;
↓, ↓, ↓, ✕ – большие машины;
↑, ↑, ↑, ✕ – маленькие машины.

[PS2] LOONY TUNES: BACK IN ACTION

DANGERD – костюм Duck Danger;
SLAPPY – получить Slappy Fish;
HENSAWAY – получить Hen Grenade.

EASTER EGGS

MAX PAYNE

1. Приятная неожиданность

На седьмом уровне седьмой главы, преследуя по лестнице бандита Gognitti, дождитесь момента, когда он попытается ускользнуть через закрытую дверь. Не торопитесь следовать за злодеем, а повернитесь назад и пройдите на баскетбольную площадку. Там вы сможете запрыгнуть по ящикам в секретную комнату. На стене этой комнаты вы обнаружите картину с изображением знаменитого героя Dopefish.

GABRIEL KNIGHT 3

1. Новые ботинки

Вызовите консоль, наберите ClownShoes и нажмите [Space]. Затем введите имя любого персонажа игры и нажмите [Enter]. Например, вы можете несколько преобразить внешний вид следующих героев: Gabriel, Grace, Buthane. Персонажи будут щеголять в огромных клоунских ботинках. Эффект от такого появления на людях в некоторых случаях приводит к самым неожиданным результатам.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

1. Герои Ubi Soft

На втором уровне CIA HQ находится комната, в которой несколько охранников слушают радио. Рядом стоит несколько автоматов с колой и свежими чипсами. Осмотрите все упаковки и вы не без удивления обнаружите изображение самого Раймена.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

1. Собственной персоной

Создатели Frozen Throne подготовили для игроков огромное количество разнообразных секретов, находить которые мы, похоже, будем еще очень долго. Один из таких сюрпризов вы обнаружите на первом уровне игры за Нежить. Откройте карту с помощью чита, снимающего туман (iseedeadpeople), и направляйтесь в западную часть карты. Там находится гора, где хранится уменьшенная копия огромного Ледяного Трона, в котором заключен сам Король Мертвых.

BLOODRAYNE

1. Секретные послания

Загляните в специальное чит-меню и введите любой из приведенных ниже кодов. Так вы сможете просмотреть скрытые послания от создателей игры. ACTIVE; ACTIVEACTIVEACTIVEACTIVE; ADAMSLAIDEVE; ALBATROSS; ANGRYINSANEDUCK; BANANAFORTHEMONEY; COOLIGLOOFORME; COOLMAJESCO; COOLTRI; DANCEJUGGYDANCE; DANCETHETANGO; DANCEWITHSATAN; DASTARDLYFARTQUEEN; DELTAFOXTROTECHOTANGO; DIEFARTDIE; DIEMAJESCO; DIETRI; DOGEATDOG; DON'TCHEAT; DON'TDIE; EATDUCK; EATHOOKER; EATME; EATTHISPURPLEBANANA; EATYOURNASTYFART; FARTGOOD; FEEDONME; FEEDROMEOTHEDOG; FOXTROTUNIFORMCHARLEYKILO; GODHELPME; GODISGOOD; GODMODE; GOODGODHELPME; HIDETHEGIBS; HIDETHEHOOKER; HIDEWHISKEYATWORK; HOOKERSTAIN; HOTELHOOKERHUT.

NEVERWINTER NIGHTS

1. Море крови

Отыщите в директории игры файл nwnplayer.ini, откройте его в любом текстовом редакторе и измените в разделе [Game Options] строки Memory Level=1 на Memory Level=2 и Memory Access=1 на Memory Access=2. Сохраните внесенные исправления и наслаждайтесь кровавым режимом игры.

2. Адские коровы

Найдите в директории игры файл nwn.ini, откройте его в любом текстовом редакторе и добавьте в разделе «Game Options» строку
Debug Mode=1.
Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда) для вызова консоли, а затем введите DebugMode 1, соблюдая строчные и заглавные буквы, для активации режима читов.
Отыщите место, где бывает больше всего персонажей или NPC, напечатайте в консоли dm_cowsfromhell и следите за жестоким представлением. Только будьте крайне осторожны, так как оставшиеся в живых люди станут вас атаковать, а ваш герой перейдет на темную сторону.

Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

READER'S HINTS

CALL OF DUTY

Автор: Scut
[scut@mail15.com]

В миссии Red Square (в Сталинграде) вы наверняка могли заметить заградотряд НКВД. Есть способ рассчитаться с этими «товарищами». Сначала, следуя заданиям миссии, проберитесь внутрь дома, поднимитесь на верхний этаж и раздобудьте гранаты. Завершив задание (надо ликвидировать снайперской винтовкой четырех немецких офицеров), выйдите обратно и первым делом застрелите из ружья чекиста, засевшего за пулеметом. Затем подойдите поближе и просто закидайте оставшихся гранатами (таким образом вы избежите провала). Кстати, у мертвых НКВД'шников можно найти патроны к автомату ППШ и пистолет Люгер (неплохое подспорье для начала).

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Автор: Михаил Анисимов
[decster@mail.ru]

1. Альтернативные способы попасть в гольф-клуб.

В ограде за взорванным зданием есть дыра, через которую можно попасть на территорию клуба. Для этого необходимо разогнаться на машине и, перелетев через воду, приземлиться прямо на газоне. Недалеко от пиццерии, рядом с домами есть клумба, в которой находится трамплин, с помощью которого также можно попасть в гольф-клуб, правда, для этого трюка лучше использовать спортивный мотоцикл.

2. Простые трюки.

1) В миссии Death Row сразу после спасения Лэнса от людей Диаса все обычно едут прямо и натыкаются на бандитскую подмогу. Но нормальные герои, как известно, всегда идут в обход. Поэтому, как только вы выехали со свалки, поворачивайте направо на красный мостик и выезжайте с другой стороны. Это даст вам существенное преимущество.
2) В миссии Alloy Wheels of Steel можно значительно облегчить себе жизнь в гонке с байкерами. Перед стартом приготовьте мотоцикл, но не вставайте в розовый круг. Прострелите задние колеса мотоциклов соперников, садитесь на свой байк и смотрите, как остальные мотоциклисты врезаются во все подряд. Теперь езжайте вперед, и вы придете к финишу первым (данный трюк действует также и в гонках sunshine autos).
3) В миссии Martha's Mug Shot, после того как сделаны компрометирующие снимки, частенько пропадает вертолет. Но все зависит от того, в каком месте его оставить. Итак, приземляйте вертолет за отелем на песочек, а когда вы вернетесь, он будет вас там ждать.

Автор: Кирилл
[arhipovv@mail.ru]

1. Ну и цены!

Рядом с похоронным агентством Romero есть торговая витрина. На ней стоят картинки с ценами на гробы (для тех, кто не может позволить себе дорогой гроб, есть деревянный ящик всего за 500$). А на одной из фотографий изображен сам владелец агентства с эмблемой компании Rock Star на пиджаке.

NINJA GAIDEN

Автор: Ванин Андрей
[Andrey.Vanin@ingos.ru]

Как известно, (об этом говорил сам Итагаки-сан) внутри игры спрятано три старых классических Ninja Gaiden – порты с NES. Сейчас вы узнаете, что нужно сделать, чтобы их открыть.
1. Для того чтобы открыть первую игру, надо собрать все 50 Golden Scarabs, спрятанных в разных потайных уголках игровой вселенной, а затем отнести их Muramasa (торговец и кузнец в игре). Он с радостью даст вам диск с желанной игрой. Этот диск надо использовать в аркадном игровом автомате, который стоит в Han's Bar в городе Tairon.
2. Вторую игру (равно, как и третью) нельзя открыть, не получив первую. Так вот, после того как получите диск с первой частью Ninja Gaiden, идите на центральную площадь Tairon (ту, на которой находится магазинчик Muramasa). Там есть высокая башня с часами. На циферблате вы заметите, что число 11 темнее остальных. Берите лук и стреляйте в число 11 – сундук с диском второй игры упадет на площадку под башней.
3. Третья игра открывается после получения второй. Сундук с диском находится в Peristyle Passage, на колонне, там же, где раньше был спрятан один из Golden Scarabs. Все три диска у вас. Бегите к игровому автомату и играйте на здоровье. Кстати, если получить за всю игру (All cleared) общий рейтинг Master Ninja, то в основном меню игры появится опция Play Classic Ninja Gaiden (при условии, что хотя бы одна игра открыта), которая даст возможность поиграть в старые игрушки, не отправляясь в Han's Bar к игровому автомату.

РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО_POLOSATIY@GAMELAND.RU

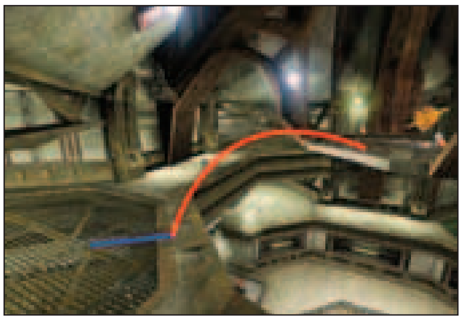
UNREAL TOURNAMENT 2004

ШКОЛА ВЫЖИВАНИЯ

ТРЮКИ В UNREAL TOURNAMENT 2004

В Unreal Tournament 2004 существуют три основных способа передвижения, которые довольно непросто освоить. Большинство новичков на интернет-серверах пытаются разбегаться «по-кваковски», но после очередной неудачи опускают голову и меняют бег на шаг, избирая роль кемпера. Эта статья поможет научиться всем трюкам UT2004 и скакать по уровню не хуже заправского кенгуру. Смотрите картинки (начало трюка показано синей линией).

● **Первый тип прыжка — Double jump.** Проще него и придумать ничего нельзя, однако некоторые игроки

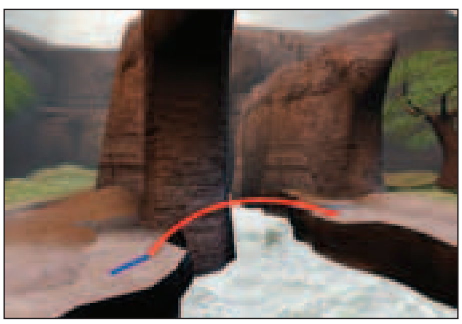




Dodge Wall jump – один из основных способов передвижения в игре, позволяющий значительно облегчить ваш маршрут.

среднего класса пытаются использовать Dodje jump в местах, где требуется обычный скачок. Трюк выполняется двойным нажатием «пробела», но перед маневром необходимо оценить расстояние до объекта. Если «лететь» недалеко и невысоко, смело используйте Double jump, а для других случаев припасите более хитрый прием.

● **Dodge jump**. Dodge – фирменное движение в Unreal. Новички часто отключают использование данного прыжка и сильно проигрывают в скорости мастерам. Перемещаться по уровню необходимо только Dodge jump'ом. Выполняется этот маневр таким образом: вы одновременно делаете резкий скачок в нужную сторону (двойное нажатие курсора перемещения, например, вперед) и производите прыжок. Трюк похож на движения прыгунов с места. Разогнаться этим способом на маневр Quake или Wolfenstein нельзя, так как после каждого скачка модель игрока останавливается. Также Dodge jump подходит для преодоления небольших пропастей.



● **Dodge Wall jump**. Аналогичен Dodge jump'у, но с более замысловатой концовкой. Трюк выполняется следующим образом. Подойдите к какой-нибудь стене, обязательно вертикальной (level-мейкеры из Epic любят щеголять картами с необычной архитектурой). Подпрыгните на месте, выполните Dodge jump вперед, при этом отталкиваясь от стены, а затем сделайте еще один Dodge jump вперед. С помощью этого прыжка можно преодолевать длинные дистанции и забираться на недоступную с первого взгляда высоту.

● **Lift jump**. В Unreal Tournament (это касается всех частей игры) существует ускорение в момент, когда вы движетесь на лифте вверх. Используя эту особенность, вы можете взмывать в воздух, опережая своего механического извозчика и «долетая» до самого потолка. На некоторых уровнях этот прием поможет существенно сократить время на обход. Чтобы выполнить Lift jump, начните движение на лифте и где-то в середине маршрута подпрыгните и подрулите мышкой в нужном направлении. Не владея данным трюком, вы никогда не обнаружите Double Damage на уровне DM-Compressed.



● **Shield jump**. Самый продвинутый трюк в игре и столь же рискованный. Необходимо выбрать Shield Gun, направить курсор вертикально вниз, выстрелить в основном огневом режиме и одновременно подпрыгнуть. Побочный эффект – на маневр тратится около 45 единиц здоровья, однако таким способом вы сможете добираться до различных артефактов гораздо быстрее, чем обычным. Противник будет ошарашен, если вы утащите у него прямо из-под носа Super Shield Pack +100 или Double Damage. Мест, где Shield jump'у найдется применение, – уйма, причем этот трюк можно комбинировать с Dodge jump.



UNREAL TOURNAMENT 2004 — КОРОТКИЙ ПУТЬ К ПОБЕДЕ В ONSLAUGHT И ASSAULT

Onslaught – новый увлекательный режим, появившийся в UT2004. Игроки делятся на две команды, и основной задачей является уничтожение вражеского силового генератора (Power Core). Сразу атаковать главную базу не удастся, перед этим необходимо последовательно собрать и подключить энергетическую цепочку. На уровне, как правило, находятся от трех до восьми так называемых Power Node, представляющих собой небольшое энергетическое поле, в центре которого установлено ядро. Чтобы активировать Power Node, просто встаньте на центр специальной площадки. После того как генера-



Onslaught — с помощью Link Gun вы гораздо быстрее захватите Power Node.

тор перейдет под ваш контроль (окрасится в соответствующий цвет команды), вы сможете перемещаться между союзными Power Node при помощи клавиши «E». Основное отличие Power Node от Power Core в том, что его элементарно починить во время боя, стреляя в него в альтернативном режиме из Link Gun'a, в то время как Power Core не может быть отремонтирован, а при уничтожении генератора игра заканчивается. Как только все генераторы перейдут под ваш контроль, предстоит самая главная задача – уничтожить вражеский Power Core. Для отключения питания от основного ядра требуется некоторое время, на протяжении которого враги непременно попытаются помешать вам. Оборона захваченных Power Node – не менее приоритетная задача на заключительном этапе сражения. Следите за тем, чтобы враги не смогли разорвать ваши энергетические цепочки. Для уничтожения вражеского ядра вам потребуется мощная техника. Лучше всего использовать танк Goliath или летательные аппараты, а также ракетницу AVRiL.

Assault – пожалуй, самый динамичный режим в Unreal Tournament 2004. Игроки делятся на две команды – атакующую и обороняющуюся. Если вы наступаете, то вам за установленное время (10 минут по умолчанию) предстоит выполнить определенную последовательность действий. Обычно это активация рычагов, открытие дверей, возведение моста. В конце миссии необходимо уничтожить главную цель, например, ядерный реактор или вражескую базу. Защищающаяся команда должна помешать взрыву во что бы то ни стало. В Assault доступна техника, и пользоваться ею надо постоянно. Уровни очень большие, и на своих двоих перемещаться долго и небезопасно – повсюду установлены вражеские турели. Стрелка в верхней части экрана указывает направление до цели, а перед каждой миссией вы ознакомитесь с ее брифингом. ■



Самое интересное в Assault — разнообразие уровней. Первый этап данной миссии — опустить мост через бурную реку.

ТИМУР АРХАНГЕЛЬСКИЙ_MAGITEK@FRONT.RU

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

БУДЬТЕ СПОКОЙНЫ, ВАШЕ ВЕЛИЧЕСТВО!

Нежданно-негаданно Electronic Arts создали замечательную игру, вполне способную соперничать со знаменитым «Golden Eye» для N64. Разработчики очень удачно переплели в игре элементы MGS с лучшими чертами последних частей бондианы для PS one. Получившийся сплав разлили в формочки интерактивности и кинематографичности. На первый взгляд игра может показаться простенькой и незамысловатой, но это не так. Чтобы выжать из нее максимум, вам придется пройти все 27 миссий на трех уровнях сложности с максимальным рейтингом – платиновый статус.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Чаще пользуйтесь stealth-тактикой для умерщвления врагов. Отстреливаясь от мафиозной братии на манер Брюса Уиллиса, вы рискуете получить небольшое количество призовых очков. И как следствие – низкий рейтинг. Внимание! Если вы будете просто уничтожать взрывоопасные вещества, не нанося урона врагам, то такой Bond Moment (см. ниже) вам не зачтут. Не думайте, что, открыв все Bond Moments, вы автоматически получите платиновый рейтинг. Придется пройти каждую миссию на разных уровнях сложности и сделать это максимально качественно. «А зачем мне этот пресловутый рейтинг?» – пожмет плечами читатель – «Ведь заставок новых-то не будет». Заставок, конечно, не будет, зато именного оружия и гаджетов от Кью получите вдоволь. А какой замечательный арт вас ждет – заглядение! Так что рекомендую проходить каждую миссию основательно и только потом переходить к следующей.

BOND MOMENTS

Под этим загадочным названием кроются трюки и шпионские финты, которые в некотором роде упрощают выполнение заданий. Они привносят в игру элементы интерактивности, да и просто делают процесс прохождения более эффектным, похожим на кинофильм. Если будете следовать нашим указанием, сможете без труда выполнить их все!

Миссия 1 Ground Zero (❶)

❶ Перестреляв на местности противников, убейте солдата на балконе с ракетницей и заберитесь туда с помощью гарпуна.

❷ После уничтожения самолета идите вниз. С фасада здания с противоположной стороны спустятся двое террористов. Убейте хотя бы одного из них, пока они не встали на землю.

Миссия 2 A Long Way Down (❷)

Спустившись со здания, поворачивайте налево и забирайтесь наверх. Возьмите снайперскую винтовку.

❶ После приземления идите налево и пробегите к компьютеру. На стене вы найдете газовый вентиль. Подождите, пока враги окажутся на решетке, и обдайте их паром.

❷ При спуске во второго здания придерживайтесь середины. Прыгайте на центральную платформу, заходите в помещение. В правом углу комнаты найдите стол и опрокиньте его. Убейте двух солдат через потрескавшееся стекло.

❸ Спускайтесь через разбитое окно, поворачивайте налево. Здесь вы увидите другой паровой вентиль. Опять обдайте врагов паром.

❹ Перекройте огонь и заходите в здание. Над центральным входом в здание включите Bond Sense и прострелите крышу: так вы обвалите потолок на врагов.

Миссия 3 Train Chase (❸)

❶ На первой развилке поверните налево. Сбейте вертолет, разгонитесь и перепрыгните через пропасть.

❷ Если вы выбрали автомобиль, надо проехать по трамплину перед падающими колоннами. Если вы выбрали мотоцикл, то просто проскользните под ними.

❸ После того как преодолеете колонны, держитесь правой стороны. Заезжайте на земляной трамплин к рельсам.

Миссия 4 An Old Friend (❹)

Проберитесь через все четыре вагона незамеченным, используя stealth-навыки.

Миссия 5 Sand Storm

❶ Подорвите мост с грузовиками.

❷ Уничтожьте все катера.

❸ Избегайте языков пламени, исходящих из стен во время погони за вертолетом в туннеле.

Миссия 6 Serena St. Germaine

❶ После посещения хижины въезжайте в городок.(❺) Перед тем как проследовать через блокпост центральной части города, вы увидите заставку, в которой вам покажут расположение завода фейерверков. Через вентиляционный проход подорвите его с помощью RC Car.

❷ Подобрав Сирену, спускайтесь вниз по холму. После того как девушка произнесет фразу «straight along this road», двигайтесь прямо и вы окажетесь у двух мотоциклов, блокирующих дорогу. Не проезжайте через них, а направляйтесь вниз и влево.

Миссия 7 Vertigo (❻)

❶ В самом начале туннеля сверните направо и тихо убейте солдат, не создавая шума.

❷ Когда вы набредете на парня с ракетницей, уничтожьте цистерны (рядом с локатором), пока они не взорвались сами.

❸ Находясь в темной части шахты, включите Thermovision (Кью подскажет, когда это сделать) и быстренько прикончите врагов.

❹ Когда придется возвращаться обратно с первого этажа, идите направо. Там вам встретится враг, спускающийся на гарпуне. С помощью механического паучка (Spider Bot) проберитесь в комнату с броней и оружием.

Миссия 8 The Ruined Tower (❼)

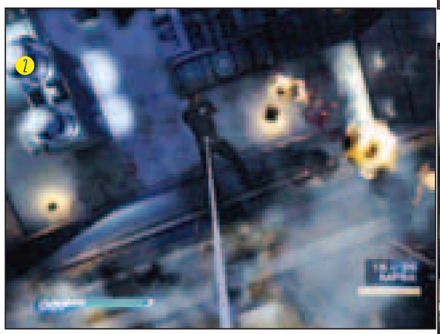
❶ Убейте двух первых солдат, оставаясь незамеченным.

❷ Прикончите следующую парочку. Как это сделать? Быстро выскакивайте из ворот и тут же забегайте обратно. Теперь проследите за ними из-за угла, выжидая момент, чтобы усыпить их. Но опасайтесь снайпера.

❸ Выходите и посмотрите направо (с помощью Bond Sense), куда можно забраться. Поднимитесь по стене.

❹ После второго подъема заберитесь на стену. Повернитесь налево – увидите маленький портик у стены. Пустите по нему паучка и возьмите броню.







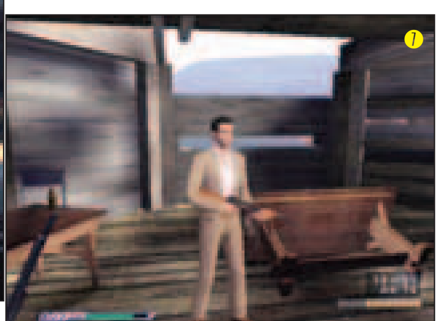
Миссия 9 Death of an Agent

Миссия делится на две части. В первой вы расправляетесь с врагами, а во второй











спасаете напарницу, спрыгнув со скалы.

Часть 1

❶ В самом начале постарайтесь не отстреливать врагов, а найдите в левой нижней части стены вентиляционный проход и запустите туда паучка, сбросив его на головы врагов.

❷ Спускайтесь ниже. Около тележки в правой стене есть небольшой проход. Заходите туда, включайте Thermovision и найдите ракетницу. Аккуратнее – врагов в этом месте очень много.

❸ Выйдя из темного туннеля по лестнице, откройте дверь рычагом (справа). Из нее повалят солдаты. С помощью Bond Sense подорвите бочку с пропаном.

Часть 2

❶ Увидев большой выступ с двумя террористами, двигайтесь налево. Когда будете на предельно близком расстоянии, найдите динамит (перед левым противником) и с помощью Bond Sense подорвите злодеев.

❷ На следующем выступе точно так же уничтожьте баллоны с пропаном.

❸ Перед самым концом падения пролетите сквозь маленький пролом.

Миссия 10 A Show of Force

Сначала вам придется управлять танком.

❶ Подорвите из пушки ворота в самом начале миссии.

❷ Во время подъема по лестницам вы увидите двух солдат с ракетницами и бочки между ними. Подорвите бочки – убьете солдат.

❸ Взорвите насосы около газовой станции.

❹ Оседлав мотоцикл, съезжайте по трамплину на трассу и поворачивайте направо. Теперь не пропустите поворот на тропинку (между деревьями) справа.

❺ Чтобы подъехать к самолету, перепрыгните вражеские баррикады с помощью трамплина.

Миссия 11 Mardi Gras Mayhem

❶ После разговора с Майей выруливайте со стоянки направо. Когда увидите неоновые стрелки, указывающие поворот налево, сделайте наоборот: сверните вправо. Выезжайте на маленькую улочку из брусчатки. Заодно и путь сократите.

❷ Спрячьте машину в кузове грузовика, который вам предстоит угнать (кнопка, открывающая кузов, находится с левой стороны машины).

❸ При выезде со склада проскочите внутрь строения сквозь бетонную трубу.

❹ А вот это задание никак нельзя назвать легким. Вам придется остановить машину Лимо, разлив перед ним масло. Сделать это с первой попытки практически нереально, так что приготовьтесь к тому, что придется несколько раз повторять одно и то же действие. (❽)

Миссия 12 The Kiss Kiss Club

❶ С помощью гарпуна заберитесь в открытое окно и подойдите к девушке.

❷ После просмотра ролика вы окажетесь за барной стойкой. Аккуратно двигайтесь влево и с помощью рычага уроните на врагов подвесную конструкцию.

❸ В следующем зале банально застре-

ТИМУР АРХАНГЕЛЬСКИЙ_MAGITEK@FRONT.RU

лите кого-нибудь наверху с первого этажа.

Миссия 13 Death's Door (❾)

❶ Подойдя ко двору крематория, вы увидите врага, выпрыгивающего из окна. Зайдите в это помещение и в правой части рядом с коробками найдите вентиляционное отверстие. Запустите туда Spider Bot и возьмите броню.
❷ Не дайте противникам пробраться через черные ворота рядом со снайперской вышкой.
❸ Заберитесь наверх и прикончите снайпера в рукопашном бою.
❹ Уничтожьте электронный замок из снайперской винтовки с балкона дома напротив.
❺ и ❻ Во время битвы с боссом подорвите его с помощью бочек, расположенных по периметру комнаты.

**Миссия 14
Battle in the Big Easy**

❶ Используйте выхлопные газы, чтобы оторваться от преследующих вас машин. Но не переборщите, иначе взорветесь.
❷ Уничтожьте фабрику с помощью одной RC Car. Для этого прожгите газовый вентиль и обдайте паром охрану.
❸ Завершите миссию менее чем за 3 мин. 40 сек.

Миссия 15 Faded Splendor (❿)

❶ В самом начале миссии отправьте на тот свет двух собеседников так, чтобы вас не засек снайпер. Воспользуйтесь Nano Suit.
❷ С помощью Bond Sense уничтожьте chandelier.
❸ Перебирайтесь на другую часть здания. Бегите по лестнице вниз. У основания лестницы есть вентиляционное отверстие. Как обычно, запустите туда Spider Bot и доведите его до 2-го этажа, а затем подорвите за картиной, чтобы открыть дверь.

Миссия 16 The Machinery of Evil

❶ В самом начале, выйдя из дверей, сворачивайте направо, а затем налево. В углублении в полу находится вентиляционный отсек, в который нужно запустить Spider Bot. Переправьте вашего паучка на лифте на второй этаж и подорвите его у электронного замка, находящегося напротив двери.
❷ Спуститесь на нижний этаж и зайдите за платформу, на которой находится Яков. Взорвите две красные трубы.
❸ После того как выведите из строя часть машины Якова (верхняя правая комната), спускайтесь вниз. Расстреляйте всех солдат, кроме двух, которые находятся в дальней комнате. Активируйте Bond Sense и выстрелите в газовую трубу между неприятелями.

**Миссия 17
The Pontchartrain Bridge**

❶ Начав этап, сразу поворачивайте направо, разгоняйтесь и перепрыгивайте ограду.
❷ Подорвите ракетой обстреливающих вас бандитов.
❸ Используйте недостроенную часть моста в качестве трамплина.
❹ Проскользните под желтым грузовиком-цистерной.

Миссия 18 A Simple Exchange

❶ С помощью Emp Grenades нейтрализуйте камеры наблюдения.
❷ Отключите лазерное ограждение на веранде.
❸ Отодвиньте шкаф (у входа на веранду, слева).

Миссия 19 Red Line

❶ После того как машина перед вами врежется в бочки с горючим, въезжайте на зеленый холмик (чуть дальше справа) и перепрыгивайте его.
❷ «Срежьте» маршрут на развилке.

Миссия 20 Ambushed

❶ Используйте электронный ключ, полученный еще в 18 миссии, откройте дверь в конце холла на первом этаже.
❷ Сбросьте врага со второго этажа.
❸ Взорвите трансформаторную коробку над выключателем лазерной защиты (недоступно в Operative Mode).

Миссия 21 The High Road

❶ Въезжайте на лестницу рядом с танками и прыгайте.
❷ Когда в ваше распоряжение попадет мотоцикл, разгонитесь и заезжайте на лестницу (рядом с джипами).
❸ Спускаясь по водопаду, постарайтесь проникнуть скульптуре в рот.

Миссия 22 Diavolo's Plan

❶ После того как вы освободитесь, подорвите баллоны с пропаном на противоположной стороне от вашей комнаты, чтобы убить стрелка.
❷ В центре управления зайдите под лестницу и с помощью Spider Bot возьмите броню.
❸ В той же комнате запустите за лазерное заграждение еще одного Spider Bot. Проведите его чуть-чуть налево и подорвите около панели питания.

Миссия 23 The Platinum War

❶ Пробив первую стену, поверните направо. Воспользуйтесь Nano Shells, чтобы обрушить арку на танк.
❷ Около ГУМа подорвите красную цистерну.

Миссия 24 Dangerous Descent (⓫)

❶ Бегите вниз по лестнице. В режиме Bond Sense расстреляйте ящик, находящийся рядом с краем пропасти (как вариант, используйте Spider Bot для его уничтожения). Подойдите поближе к металлическим контейнерам и найдите проход. Еще раз воспользуйтесь Spider Bot. Проведите его к мерцающему девайсу и взорвите.
❷ Пустите очередного Spider Bot вверх по лестнице через контейнеры. Проведите его по левому краю, чтобы добраться до следующей коробки. Затем двигайте паука вниз – к комнате. За дверью уничтожьте противника, откручивающего вентиль.
❸ Спускайтесь к лифту. Дождитесь, пока подъемник остановится. Стреляйте во всех, кто попытается подойти к нему. Идите прямо к центральной двери на этаже. Уничтожьте вентилятор (не без помощи Bond Sense). Сзади вас начнут обстреливать трое врагов. Ваша задача уничтожить их при помощи Spider Bot. Аккуратнее, его могут легко раздавить!

Миссия 25 Red Underground (⓬)

❶ После того как вы подтянитесь, сразу же прицельтесь и застрелите парня, который находится в комнате управления.
❷ Выходите из дверей и воспользуйтесь лифтом справа, чтобы достать снайперскую винтовку.
❸ Используйте Network Tap на танке слева от двери, через которую вы только что вошли.
❹ Заходите в помещение под танками. В центре находится панель управления транспортировщика танков. Когда противник окажется под панелью, стреляйте по ней.
❺ Оказавшись в комнате управления, нажмите кнопку в тот момент, когда враг остановится под платиновым распылителем.
❻ Открыв выход, быстро экипируйте Strobe Grenade и взорвите открывающиеся двери.

Миссия 26 The Final Card (⓭)

❶ Завладейте оружейной башней и расстреляйте врагов.
❷ Расстреляйте другую оружейную башню.
❸ Перед тем как отключить последний выключатель, проведите Spider Bot в маленький проем в коридоре слева и убейте двух солдат прежде, чем откроется дверь.

**Миссия 27
Everything or Nothing**

❶ Расстреляйте всех в помещении. Убейте из снайперской винтовки врага с ракетницей, находящегося в здании с другой стороны. Выходите из помещения и идите в комнату, где еще недавно находился неприятельский стрелок. Через отверстие в заборе проведите Spider Bot по направлению к следующей комнате (где был ракетчик).
Перед комнатой поверните его направо, минуйте коробки и направляйте паука вверх по лестнице. По коробке проведите Spider Bot к окну и взорвите его возле закрытой двери.
❷ Если вы успешно выполнили Bond Moment номер 2 на миссии «Dangerous Decent», теперь сможете получить доступ в оружейную комнату.
❸ После сцены, в которой солдат взорвет потолок, посмотрите направо. Там находится красный контейнер. Выстрелите в горящую над ним лампочку. ■












ПРОВЕРКА РЕВОЛЮЦИОННОЙ БДИТЕЛЬНОСТИ
ЛЕНИН
революцiонный
КВѢСТЪ
www.vzlab.ru
Бука

RED CAT CHAOSMAN@YANDEX.RU

MAXIMO VS ARMY OF ZIN

ГЕРОЙ В СЕМЕЙНЫХ ТРУСАХ

Герой Максимо вместе со своим заклятым другом Гримом продолжает поиски бесследно пропавшей возлюбленной Софии. По пути на них нападает странного вида монстр – робот, питающийся энергией человеческой души. Вскоре Грим узнает совсем уж неприятную новость – древняя Армия Зина, некогда побежденная и, как будто, навсегда обезвреженная, вырвалась на свободу и снова угрожает спокойствию всего мира!

ТЕОРИЯ

Прежде чем вступать в бой с солдатами Зина, нелишне познакомиться с некоторыми особенностями собственного арсенала, равно как и со слабыми и сильными сторонами того или иного вида противников.

Боевые навыки

В начале игры Максимо вооружен обычным щитом и простым мечом. Он может выполнять следующие базовые атаки: горизонтальный удар, вертикальный удар, бросок щита (расходует красную полоску энергии), удар щитом.

Используя комбинацию кнопок: ■, ■, ▲, ■, ■, можно уже на первых уровнях обрушивать на врагов целый град ударов, который мало кто из них выдержит. В зависимости от того, как быстро и сколькими ударами вы прикончили противника или группу противников, каждой успешной атаке будет присваиваться определенный рейтинг – Weak, Bold, Fearsome и Brave, который отражает ваши навыки владения оружием.

Предметы

Разумеется, описывать все предметы (например, золотые монеты) мы не будем, а остановимся лишь на самых важных.

Death Coin

Несмотря на устрашающее название, эта монета с отчеканенной на ней веселой рожицей Грима – единственная (ну, кроме загрузки последнего save) возможность Максимо вернуться к жизни в том случае, если неловкий прыжок отправил его прямиком в пропасть или атаки супостатов оказались чересчур успешными.

Монеты можно как подбирать на уровнях (что, как правило, сопряжено с немалой опасностью), так и покупать у торговцев, если предварительно спасти их от смерти (стоимость одной Death Coin составит 210 золотых). На поздних уровнях иметь в запасе большое количество (не меньше 6-7) DC просто жизненно необходимо – в противном случае финального босса вам не видать как своих ушей!

Red Key

Красные ключи отпирают железные сундуки, в которых, как правило, хранятся наиболее ценные предметы и экипировка.

Gold Key

Выход с некоторых уровней нередко закрыт золотым замком, отпереть который можно только при помощи соответствующего ключа. Gold Key редко удается обнаружить быстро, обычно для этого приходится как следует обыскать весь уровень целиком!

Health Tankard

Кружка, до краев наполненная странной на вид жидкостью. Попадается не очень часто, но зато ее содержимое является универсальным лекарством даже против самых тяжелых ранений.

Экипировка и апгрейды

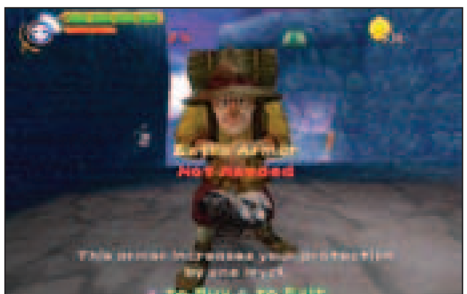
Экипировку Максимо можно поделить на четыре основных категории: мечи, молоты, щиты и трусы. С оружием и щитами разобраться нетрудно – они приобретаются у попадающихся на дороге торговцев, точно так же приобретаются и апгрейды (читай – новые приемы) к ним.

А вот с трусами стоит разобраться поподробнее. Несмотря на то, что большую часть времени они скрыты под доспехами, польза от этого предмета туалета может быть вполне ощутимая, особенно, если знать, что к чему.

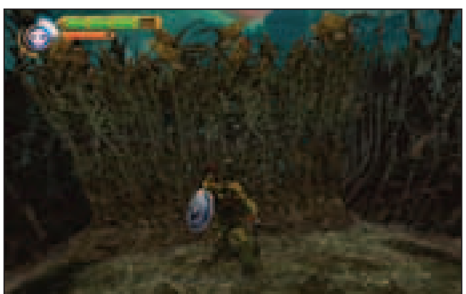
На первых порах наш герой располагает симпатичными семейными трусами с красными сердечками, проку от которых практически никакого. Но, найдя первого попавшегося торговца, ассортимент нижнего белья можно существенно пополнить следующими наименованиями.

Armor Pants

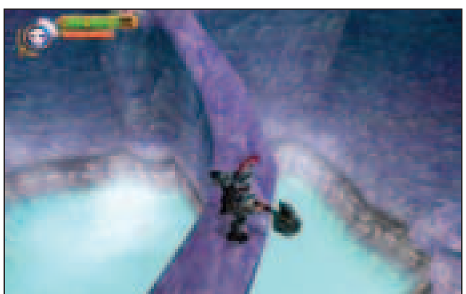
Устрашающие на вид железные шорты. Конечно, они не заменят вам основной брони, но пригодятся в минуту



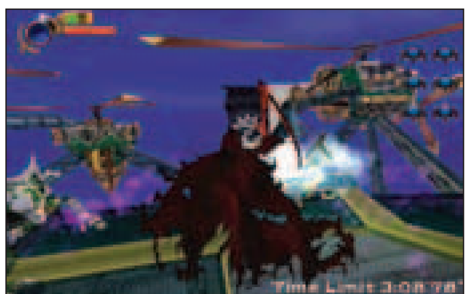
Очередной барыга готов поделиться с нами кое-каким имуществом. Разумеется, за деньги.



Максимо предстоит в одиночку одолеть орды злобных механических убийц.



Каменный мост может легко обрушиться у вас под ногами, и никакие доспехи не спасут.



Если пришлось совсем туго, вызовите на помощь Грима. Смерть-с-косой – это сила!



В обычном на вид пеньке нередко спрятано золото.



Старый солдат, хоть вы и спасли ему жизнь, не собирается становиться альтруистом.



Если врагов много, лучше занять оборонительную позицию.

крайней нужды. Стоят всего ничего – 120 золотых монет. Иметь при себе на всякий пожарный обязательно!

Treasure Pants

Мечта «нового русского» – зеленые трусы, расшитые знаком доллара. В мире Максимо запрятано немало сокровищ, но большая их часть находится в сундуках, зарытых глубоко под землей. Обнаружить эти тайники можно либо случайно, время от времени наугад выполняя Downward Stab (двойной прыжок + ▲), либо как раз с помощью Treasure Pants.

Будучи надетыми под доспехи, трусы от безымянного кутюрье начинают... э-э... вибрировать, если поблизости спрятан сундук. Стоят Treasure Pants не то чтобы дешево (410 монет), но вложенные в них средства с лихвой окупаются уже через полтора-два часа игры.

Magic Power Boxers

Синие трусы, расписанные странными рунами. Позволяют быстрее заполнять Grim meter. Эта сомнительная способность вкупе с высокой ценой (540 монет) делают приобретение боксерских трусов практически бесполезным.

Life Boxers

Примерно то же самое, что и Magic Power Boxers, но с несколько иным принципом действия. Если Максимо надел Life Boxers, заполнение Grim Meter происходит гораздо быстрее, но для этого нужно, чтобы кроме



Злобные Pumpkinheads не упустят возможности поджарить вас своим огненным дыханием.

трусов на Максимо не было ничего – со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Так что решайте сами, нужно ли вашему гардеробу такое пополнение.

ПРАКТИКА

В данной части материала предлагаем вам ознакомиться с некоторыми практическими рекомендациями, без выполнения которых, вы хоть и доберетесь до конца игры, но, увы, далеко не с самым лучшим результатом.

Спасательная операция

Время от времени Максимо придется брать на себя обязанности по защите мирного населения от злобных недругов. Это, в общем-то, не так сложно. Главное не забывать один нюанс: избавив того или иного беднягу от неминуемой гибели, обязательно поговорите с ним. Во-первых, таким образом вы можете получить некоторую сумму денег, ключ от сундука, «наводку» на какой-нибудь секрет или просто ценную рекомендацию. Во-вторых, по завершении уровня будет подведена статистика – сколько невинных жизней вы спасли, сколько секретов отыскали.... Так вот, те NPC, которые избегут общения с вашим героем, в числе спасенных учтены не будут.

Дикие зайцы

Маленькие белые пушистые зверьки, весело прыгающие вокруг какого-нибудь пенька, вовсе не так безобидны, как кажутся.

Стоит их потревожить, как ушастые немедленно превратятся в озлобленных серых зверюг с очень внушительными клыками и неутолимой жаждой крови. Ближе к середине игры зайцы не только перестанут маскироваться, но и начнут нападать целыми стаями. Если не принять должных мер безопасности, ущерб от них может быть вполне ощутимым.

Мечи и молоты

Как вы уже поняли, основных видов вооружения у Максимо два – мечи и молоты. К сожалению, ни один из них не может считаться универсальным. Меч больше подходит для стремительных скоростных атак, молот предназначен для тех случаев, когда против-



Потерявший всякий стыд враг иной раз раздевает Максимо до нижнего белья.

ник закрыт толстой броней, а разделаться с ним нужно как можно быстрее. При этом атаки молотом гораздо медленнее, и, стало быть, делают Максимо открытым для вражеских атак. Так что менять оружие уже с самого начала придется довольно часто.

Камни и кристаллы

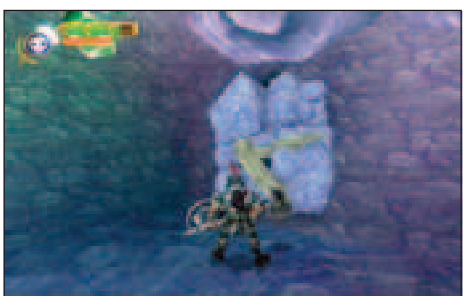
В Maximo Vs Army of Zin не так уж много головоломок, и большинство из них решаются в буквальном смысле «на ходу». Однако две загадки – на уровнях Sinister Stones и Road to Hawkmoor – все же могут вызвать на первых порах определенные затруднения.

Загадка Sinister Stones поделена на две части – первая особого внимания не заслуживает, зато вторую стоит рассмотреть подробно. После серии головокружительных прыжков над пропастью вы окажетесь на площадке с несколькими утопленными в землю каменными обелисками и плитой с изображением молота посередине.

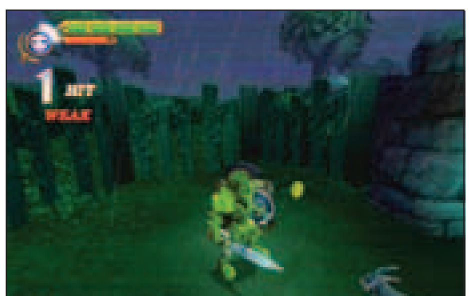
Прежде чем приступать к делу, придется расправиться с тремя волнами атакующих воинов Зина. После этого один из обелисков поднимется, давая вам возможность забраться на возвышение. Идите направо, чтобы, перебравшись через провал, оказаться на небольшом утесе (в качестве ориентира пригодится железный сундук). Ударьте по плите с изображением молота – из земли поднимется еще один обелиск. Быстро покидайте утес и с помощью обелиска карабкайтесь на удаленное возвышение, где спрятана еще одна, третья, плита.



Купание в лаве еще никому не прибавляло здоровья!



Удар молота легко сокрушит даже такой каменный завал.



Две секунды назад на месте этого злобного создания прыгал безобидный белый зайчик.

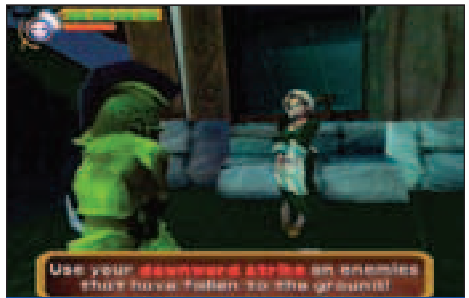
RED CAT CHAOSMAN@YANDEX.RU



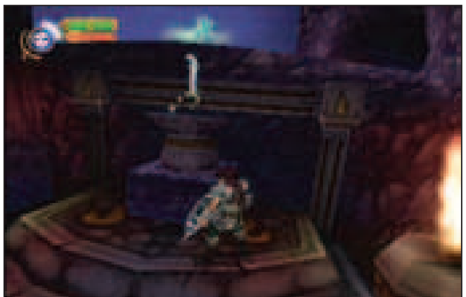
Знак молота говорит о том, что придется поработать не только руками, но и головой.



Чтобы воспользоваться бочкой, сначала надо обрубить паутину, на которой она висит.



Местная жительница не прочь дать совет и пофлиртовать.



Без этого меча вам не удастся разбить кристаллы.



Это вовсе не Избушка на курьих ножках, а злобный и коварный босс House Crasher.

Ударьте по ней молотом, затем с разбега прыгайте на основную площадку, бейте по плите, расположенной в центре (делать все надо очень быстро), и сломя голову бегите на тот утес, куда вы лазили в начале, чтобы опять ударить по плите. После того как вы проделаете вышеуказанные действия, у Максимо появится возможность добраться по поднявшимся обелискам до небольшого ущелья, которое и ведет к концу уровня.
Загадка уровня Road to Hawkmoor проще, так как во многом похожа на предыдущую. Пройдя примерно треть уровня, вы столкнетесь с довольно странной преградой – стеной из кристаллов, закрывающей коридор. Внимательно оглядевшись, можно заметить поблизости еще три кристалла шарообразной формы, которые начинают дрожать, если по ним нанести удар. При этом на соседней стене появятся длинные трещины. Для того чтобы успешно решить эту головоломку, нужно взять волшебный меч (находится рядом) и уже вооружившись им, нанести удары по всем шарообразным кристаллам (как и в случае с Sinister Stones, главное здесь – скорость). После этого кристальная стена рухнет сама собой. Весь процесс придется повторить на этом же уровне, но несколько позже, причем он будет заметно осложняться тем, что герою придется прыгать по хлипким дощатым мостикам, одновременно отражая атаки с воздуха.

Стратегия стратегии рознь

Завершая практическую часть материала по Maximo Vs Army of Zin, нельзя не упомянуть о боссах. Схватки с ними могут быть очень трудными и очень простыми – в зависимости от того, насколько правильную тактику вы избрали. Показательный пример – сражение с Cyclocks. Этот огромный похожий на паука робот имеет в своем распоряжении несколько очень болезненных атак и легко может стать серьезной преградой для неопытного игрока – особенно, если затянуть первую часть боя, когда Максимо находится в полуразрушенном доме, а Cyclocks атакует синими энергетическими волнами.
Перепрыгивайте волну двойным прыжком и сразу же бейте Cyclocks в глаз, не давая ему повторить атаку. Когда босс окончательно разломает дом и бой переместится на открытое пространство, для Максимо важно постоянно быть в движении – Cycklocks постоянно будет обстреливать вас чем-то вроде самонаводящихся ракет.
В промежутках между залпами необходимо снова бить его в глаз – и сразу же отбегать от босса, когда он готовится контратаковать. Через некоторое время избитый и помятый Cycklocks самым банальным образом взорвется.
Примечание: Если вы считаете, что еще не готовы драться с боссом или отправляться на новый, более сложный уровень, всегда можно вернуться на один из уже завершенных этапов, чтобы в более спокойной и, главное, знакомой обстановке подзаработать денег, провести необходимые закупки у торговцев.
И, наконец, небольшой, но приятный сюрприз. В игре спрятана 21 (по числу уровней) галерея с изображениями самого Максимо, его друзей и недругов. Чтобы открыть их, необходимо завершить каждый уровень со статусом Mastered, для чего требуется спасти всех NPC, уничтожить всех врагов и найти все сокровища и секреты, запрятанные на каждом из уровней. ■










Куриные войны в убойном сериале
МОРХУХН
Курляндия наносит ответный удар!
phenomedia AG
© 2004 «Руссобит Паблишинг». Все права защищены. © 2004 Phenomedia AG. All right reserved.
Издатель «Руссобит Паблишинг». Все права защищены. Изготовлено в России.
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru. Отдел продаж т : (095) 211-10-11, 967-15-80.
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

МАКСИМ ЗАЯЦ_MAXIM@SOFTCLUB.RU

ХОББИТ

НЕКОТОРЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПУТЕШЕСТВИЙ ТУДА И ОБРАТНО

Даже не имеющему большого опыта путешественнику не составит особого труда пройти вместе с нашим хоббитом весь путь «туда и обратно». Мы же, со своей стороны, хотим всего лишь помочь читателю определиться с основными вехами этого опасного путешествия, поведав о том, что ждет Бильбо и его друзей во время игры. Знаком ⊙ обозначены задания, выполнение которых обязательно для успешного прохождения игры. Задания, отмеченные знаком ⓗ, являются дополнительными, но их успешное выполнение может принести нашему герою немало пользы. Итак, в путь!

ВСТУПЛЕНИЕ: СОН БИЛЬБО

⊙Проснитесь
Для того чтобы выбраться из кошмарного сна, навеянного историями гномов, Бильбо предстоит немного попотеть...

⊙Найдите выход
Выход с площадки, заполненной дерущимися людьми и гоблинами, находится вдали справа.

⊙Сразитесь с гоблинами
К выходу придется пробиваться с боем, но Бильбо нет особого резона пытаться победить всех врагов в одиночку – уж лучше положиться на помощь союзников и по возможности избегать сражений.

⊙Поднимитесь по лестнице
После того как с врагами будет покончено, сверху опустится лестница, по которой Бильбо вернется в реальный мир.

ГЛАВА 1: НЕЗВАНЫЕ ГОСТИ

⊙Найдите гномов
Гномы ждут вас в таверне «Зеленый дракон» на другом берегу реки.

⊙Найдите посох
Посох лежит в большом сундуке в гостиной норы Бильбо.

⊙Помогите починить мост
Это просто: нужно только найти молоток и гвозди.

⊙Найдите молоток
Молоток забрал сын Сэндимана Карл, чтобы найти его, вам придется карабкаться по выступам у водопада.

⊙Найдите гвозди
Внутри мельницы нужно забраться на самый верх (проще всего – по веревке). Гвозди лежат в трех синих кувшинах, которые можно разбить посохом.

ⓗНайдите иголку тетушки Ежевикинс
Тетушка обронила иголку за курятником на другом берегу реки.

ⓗПеренесите маслобойку Ханны
Маслобойка лежит в сарае за домом; ее нужно поднести поближе к крыльцу.

ⓗСоберите провизию в дорогу
Толстяк Бомбур сделал вам весьма солидный заказ.

ⓗПринесите сахар
Сахар хранится в одном из сундуков позади прилавков Лореллы.

ⓗПринесите специи
Специи хранятся в одном из сундуков позади прилавков Лореллы.

ⓗПринесите пшеницу
Мешок пшеницы можно получить в награду, распугав ворон на поле.

ⓗПринесите три грозди ягод
Три ягодные грозди можно найти в лабиринте кустов на другом берегу реки. Только не попадитесь садовнику!

ⓗПринесите три яйца
Разумеется, яйца лежат в курятнике – но пробираться к ним придется тайком, чтобы не переполошить кур. Крадитесь, стараясь не наступать на скрипучие (светлые) доски.

ⓗПринесите три яблока
В яблоневый сад можно попасть, передвинув к холму ближайшую скирду сена. Ну а сами яблоки придется сбивать камнями с деревьев.

ⓗПринесите колбаски
Колбаски вы получите от тетушки Ежевикинс в награду за найденную иголку.

ⓗПринесите кексы
Кексы вы получите от Ханны в награду за принесенную маслобойку.

ⓗОткройте сундуки Лореллы
Два сундука стоят за прилавками Лореллы. Для того чтобы открыть их, нужно вовремя нажимать на кнопку, ориентируясь на зеленый цвет.

ⓗОтпугните ворон
Для того чтобы распугать ворон, нужно немного постучать посохом по каждому пугалу.

ⓗНайдите четверых хоббитят
Почему бы не поиграть с малышами в прятки?

ⓗНайдите Хэмфаста
Хэмфаст прячется в загончике через дорогу от дома Ханны.

ⓗНайдите Хильду
Хильда прячется на мосту за яблоневым садом.

ⓗНайдите Белл
Белл прячется на чердаке водяной









мельницы – попасть туда можно, запрыгнув на колесо.

Найдите Садока

Садок прячется за скирдами сена справа от курятника.

ГЛАВА 2: ЖАРЕНЫЙ БАРАШЕК

Поговорите с Торином

Не самое сложное задание – ведь Торин стоит прямо рядом с вами!

Сходите к костру

Иными словами – доберитесь до конца уровня, ведь именно там находится костер троллей.

Понизьте уровень воды

Повернув рычаг, можно понизить уровень воды...

Повысьте уровень воды

... или повысить его.

Украдите кошелек

Не самая простая задача. Главное тут: не соваться в центр поляны и не наступать на листья.

Кили шиполист

Даже гном может заболеть простудой.

Найдите шиполист

Осмотрите первую игровую зону, двигаясь по часовой стрелке. Поднявшись наверх, вы обнаружите шиполист на горе точно над Торином.

Отдайте шиполист

Отдайте свою находку Кили (это гном с желтой бородой, сидящий на пне).

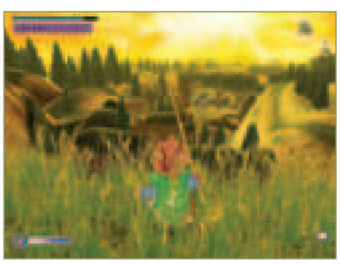
ГЛАВА 3: ЛОГОВО ТРОЛЛЕЙ

Найдите пещеру троллей

Пещера троллей ожидает вас в самом конце уровня.

Найдите ключ троллей

Для этого придется изрядно попрыгать по воздушным платформам в последней пещере. Не забудьте забрать второй камень Короля-Чародея (слева от водопада)!



Найдите лекарство

Эльфийка Лианна ухитрилась забыть его на одной из верхних платформ. Сражаясь с чудовищем, сперва избавьтесь от его детенышей.

Принесите лекарство

Наградой за его доставку станет первый камень Короля-Чародея.

ГЛАВА 4: В ГОРУ И ПОД ГОРУ

Поговорите с Бофуром о костре

Просто оглядитесь вокруг – вам нужен гном, тоскливо стоящий рядом с потухшим костром.

Найдите дрова для Бофура

Вязанка дров лежит на горной тропе, но отдать ее Бофуру вы сможете только в самом конце этого уровня (гном будет стоять рядом с Гэндальфом).

Почините золотой механизм

Просто найдите все детали и установите их на свои места!

Найдите золотую шестерню

Найдите золотую звездочку

Найдите золотую шестеренку

Найдите золотую штангу

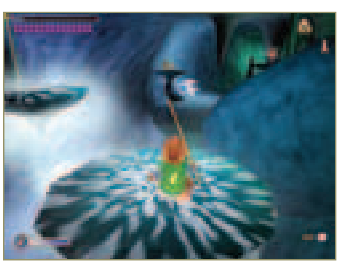
Найдите золотой толкатель

Почините медный механизм

Просто найдите все детали и установите их на свои места!

Найдите медную шестерню

Найдите медную звездочку





Найдите медную шестеренку

Найдите медную штангу

Найдите медный толкатель

Почините стальной механизм

Просто найдите все детали и установите их на свои места!

Найдите стальную шестерню

Найдите стальную звездочку

Найдите стальную шестеренку

Найдите стальную штангу

Найдите стальной толкатель

ГЛАВА 5: ЗАГАДКИ ВО МРАКЕ

Покиньте пещеры

Для этого достаточно найти Кольцо, дожидающееся Бильбо в самом конце уровня.

Выдвиньте мост

Рядом с разведенным мостом имеется специальный рычаг.

Опустите мост

Ближайшая половина моста опустится после того, как вы передвинете стоящую на специальной пластине бочку; для того чтобы опустить дальнюю, достаточно метнуть камень через ущелье в бочку со взрывчаткой.

Освободите Балфора

Это счастливое событие произойдет ближе к концу уровня.

Войдите в тюрьму

Для этого придется проделать немалый путь – и даже подкупить гоблина-стражника!



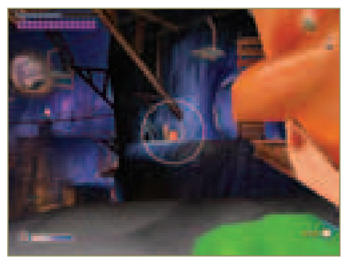
Поговорите с Балфором

Балфора держат в дальней камере. Для того чтобы пробраться туда, нужно обходить тюрьму против часовой стрелки, стараясь не попадаться на глаза стражникам (иными словами, дожидаясь, пока они повернутся к вам спиной).

Нажмите переключатель

После разговора с Балфором вам предстоит дождаться, пока оба стражника повернутся к выключателю спиной, – и бежать к нему со всех ног! Об остальном позаботится истомившийся без драки гном...







МАКСИМ ЗАЯЦ_MAXIM@SOFTCLUB.RU



Подкупите стражника
Для этого вам понадобится камень Варт.

Найдите камень Варт
Для того чтобы не заблудиться, путешествуя от подъемника к подъемнику, можно ориентироваться по еще не собранным голубым кристаллам.

Отдайте камень Варт стражнику
Тому самому, который стоит у ворот тюрьмы.

Запустите лифт Варт
Для этого придется по очереди запустить три других подъемника и найти потерянный рычаг.

Найдите ключ Мугг
Запустите лифт Мугг
Найдите ключ Грит
Запустите лифт Грит
Найдите ключ Дим
Запустите лифт Дим
Принесите рычаг Варт к лифту Варт

ГЛАВА 6: ПАУКИ И МУХИ

Найдите гномов
Гномы ждут спасения в логове пауков в самом конце уровня.

Спасите гномов
Бильбо должен добраться до каждого кокона с гномами и освободить их.

Покиньте логово пауков
Предварительно придется уничтожить нескольких сестер Королевы Пауков.

Прожгите дыру в паутине
Для этого вам потребуется масло.

Найдите масло
Масло хранится в сундуке в дальнем лагере.

Вылейте масло в костер
Костер очень удачно разведен как раз рядом с паутиной.

Найдите перстень Корвина
Фамильный перстень Корвина хранится в дальнем лагере; чтобы добыть его, нужно скатиться в мрачную пещеру (слева) и, избавившись от пауков, подняться наверх, к сундукам.



ГЛАВА 7: БОЧКИ С КОНТРАБАНДОЙ

Найдите гномов
Увы, пока что их держат в эльфийской темнице. Вам нужно поговорить с Балином.

Найдите ключи-кристаллы
С помощью своего нового кольца Бильбо должен справиться с этим без проблем!

Найдите первый кристалл
Он находится как раз перед троном Короля Эльфов (в тронный зал можно попасть, коснувшись кристалла перед главными воротами).

Найдите второй кристалл
Он находится справа от трона Короля Эльфов (для самого Короля – слева) – Бильбо должен идти вниз по воде, чтобы найти его.

Найдите третий кристалл
Рядом с тем местом, где находятся постаменты для кристаллов, есть несколько лиан – вам нужно воспользоваться ими, чтобы найти третий кристалл.

Откройте дверь темницы
После того как все три кристалла будут найдены, поместите их на постаменты и затем расставьте по цветам три каменных блока.

Найдите выход
Вам нужно найти водяную пещеру – ту самую, откуда бочки сплавляются из Озерного города вниз по реке.

Поговорите с Балином
Он предложит вам отправиться на разведку. Так рождается план побега...

Найдите компоненты зелья
Если вы до сих пор еще не собрали их – в путь!

Найдите сон-траву
Она лежит неподалеку от третьего кристалла.



Найдите луннолист
Он спрятан во дворе на пути к логову пауков.

Найдите паутинник
Он находится в паучьей пещере (с помощью Паутинного зелья Лианны туда можно попасть прямо со двора).

Усыпите Галиона
Для этого достаточно незаметно положить все три компонента зелья в его кружку.

Поговорите с Балином
Его держат в камере на верхнем ярусе темницы. Вскарабкайтесь вверх по лестнице и прокрадитесь мимо эльфов на другую сторону.

Найдите Торина
Как особо важную персону его поместили неподалеку от жуткого подземелья.

Найдите ключи от подземелья
Если, конечно, они до сих пор еще не найдены...

Найдите первый ключ
Он находится во дворе слева от главных ворот.

Найдите второй ключ
Он спрятан в паучьем логове.

Найдите третий ключ
Вы найдете его на пути к жуткому подземелью.

Найдите четвертый ключ
Он непременно попадется вам где-нибудь по пути!

Освободите Торина
Расставьте все четыре кристалла в правильном порядке.

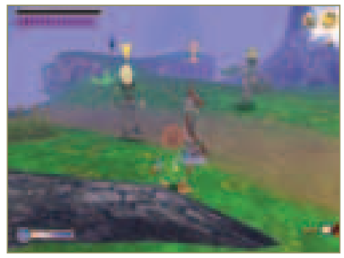
Откройте люк
В водяной пещере имеется постамент с кристаллом, коснувшись которого вы откроете себе (и гномам, конечно!) путь к свободе.

ГЛАВА 8: РАДУШНЫЙ ПРИЕМ

Поговорите с бургомистром
В окружении своих подчиненных он стоит возле городской ратуши.

Понаблюдайте за винным складом
Как всегда дорожка из голубых кристаллов подскажет вам наилучшее укрытие.





Следуйте за вором
Используя кольцо Бильбо, постарайтесь держаться поближе и не упускать его из виду.

Осмотрите восточный склад
Интересно, о чем думали жители Озерного города, устраивая склад подобным образом?

Поговорите с Бардом
Он сам встретит вас на выходе из склада.

Осмотрите «Дом сидра»
Он находится на главной площади.

Найдите Реннара
Он стоит на причале неподалеку от склада.

Осмотрите склад Реннара
Склад находится напротив причала. Еще одно весьма странное архитектурное решение...

Расскажите Барду об оружии
Долго искать начальника стражи вам не придется...

Найдите Черную Стрелу
Вы найдете ее позже в логове воров.

Поговорите с Мэллоком
Старый Мэллок ждет вас в «Доме сидра».

Верните Мэллоку его кинжал
Для этого придется сбегать к старику домой. Интересно, почему он сам не мог вернуть свою собственность – из пустого-то дома?

Найдите логово воров
Вход в логово находится в подвале «Дома сидра» (хотя владелец забегаловки и делает вид, что ничего об этом не знает). Для того чтобы открыть его, вам понадобятся пять особых бутылок. Дома, в которых находятся три из них, имеют изображение красной змеи на входной двери. Правильная комбинация бутылок: желтая, синяя, красная, черная, фиолетовая.

Найдите бутылку в «Доме сидра»
Для начала вам стоит поговорить с хозяином заведения (стоит за барной стойкой).

Найдите бутылку в «Доме сидра»
Вторая бутылка хранится прямо в







подвале.

Найдите бутылку в доме Рэнда

Дом неподалеку от склада.

Найдите бутылку в доме Элика

Дом на главной площади.

Найдите бутылку в доме Орлана

Еще один дом на главной площади.

Возьмите Черную Стрелу

Как уже говорилось, воры прячут ее в своем логове. Для того чтобы решить головоломку с мостками, вам предстоит дважды выстроить путь от дверей к выключателям с тем же символом – и немного пробежаться (если пропустить ролик, времени на забег останется больше). Напоследок нужно проложить дорогу к третьей двери. Основная комбинация для бочек: полная и заполненная на две трети – на соответствующих картинках в дальнем ряду, заполненная на треть – на соответствующей картинке в ближнем.

Принесите Черную Стрелу

После того как Черная Стрела вернется к своему владельцу, вам нужно будет поговорить с Бардом еще раз, для того чтобы завершить уровень.

ГЛАВА 9: СЛАБОЕ МЕСТО

Найдите золотую чашу

Цепочка из голубых кристаллов приведет вас наверх. Спустившись по цепи, Бильбо выхватит чашу прямо из-под носа дракона!

Найдите уязвимое место Смауга

И снова цепочка из голубых кристаллов ведет вас наверх – к платформе над головой у дракона...

Пересеките пещеру

Для этого нужно заполнить ее водой, закрывая каменными блоками течь (небольшие водоворотики). Но прежде стоит выполнить пожелания гномов...

Найдите рубин Гроина

Он скрыт за панелью, которую вы откроете с помощью рычага на верхнем ярусе.

Найдите копье короля Дортина

Оно лежит на балконе на верхнем ярусе.

Найдите золотое блюдо

Еще одна панель, открывающаяся рычагом.

Найдите ожерелье Гириона

Еще один рычаг, еще одна панель.

ГЛАВА 10: СОБИРАЕТСЯ ГРОЗА

Добудьте Аркенстон

Он хранится в Сокровищнице – однако прежде чем добыть его, Бильбо придется изрядно потрудиться.

Откройте двери

Установив четыре каменных блока на свои места (блоки можно переворачивать!).

Запустите лифты

После этого у Бильбо появится возможность с комфортом путешествовать по верхним ярусам всех залов.



Почините механизм

Приводной ремень лежит на колонне в главном зале – туда можно забраться по строительным лесам.

Запустите механизм

Подав в соответствующий канал воду из Водяной пещеры (решать эту головоломку лучше с конца!).

Запустите кузницу

После этого у вашего Взломщика появится возможность самостоятельно отливать ключи.

Разожгите горн

Забравшись в Кузнице на верхний ярус (над горном) и уронив вниз жаровню.

Запустите мехи

Для этого нужна вода из Водяной пещеры.

Запустите охладитель

И снова вода!

Добудьте ключ от сокровищницы

Для этого нам придется опустить трон – там хранится форма для отливки главного ключа...

Добудьте первый ключ от Тронного Зала

Форма для отливки ключа находится на верхнем ярусе – там, где движущаяся платформа въезжает в Водяную пещеру (и выезжает из нее, соответственно). Отлить по ней ключ можно в Кузнице, установив форму на вагонетку и повернув рычаг.

Добудьте второй ключ от Тронного Зала

Форма для отливки этого ключа находится на верхнем ярусе в главном зале. Получив ее, нужно вновь навестить Кузницу.

Откройте сокровищницу

Собственно, ради этого все и затевалось...

Запустите механизм двери

И снова вода из Водяной пещеры.

Найдите четвертую цепь



Она лежит на верхнем ярусе в главном зале – вам предстоит вдоволь попрыгать по карнизам.

Опустите колонну

Бильбо должен потянуть за четыре цепи (четвертую вам предстоит найти и установить на место, не попав при этом под движущуюся платформу).

ГЛАВА 11: ГРОЗА РАЗРАЗИЛАСЬ

На протяжении всего уровня путь Бильбо будут указывать синие кристаллы – вам остается только бежать по ним...

Передайте послание Барду

Все как в далеком сне – Бильбо бежит мимо дерущихся эльфов, людей и гоблинов...

Спасите гномов

Используя Кольцо, разумеется!

Спасите Корвина

Действовать нужно быстро, иначе Корвин погибнет.

Вернитесь к Гэндальфу

Далеко бежать не придется – он сам найдет вас.

Найдите Лианну

Гордая эльфийка в одиночку сдерживает натиск превосходящих сил противника. Почему бы вам не помочь ей – например, разрушив стену?

Разрушьте стену

Необходимо найти рукоятку для лестницы (на другой стороне ущелья).

Найдите Бьорна

Учитывая его размеры, пройти мимо было бы весьма непросто...

Помогите Бьорну

Следуйте за Бьорном

Все-таки приятно иметь такого союзника!

Опустите мост

Вам придется перебраться на другую сторону и швырнуть камень в бочку со взрывчаткой.

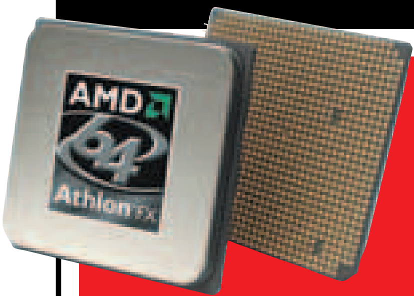
Освободите Бьорна

Для этого нужно пробежать по пути, обозначенному голубыми кристаллами, толкая синие бочки. Действовать нужно очень быстро! ■









ФЛАГМАН ОТ AMD

На прошедшей недавно компьютерной выставке «CeBIT-2004» компания AMD, известнейший производитель процессоров, анонсировала свою новинку – AMD Athlon 64 FX-53.

Чип работает на частоте 2.4 ГГц (на 200 МГц больше, чем предыдущая топовая модель AMD Athlon FX-51). Технические характеристики остались прежними: 0.13 мкм техпроцесс, кэш второго уровня объемом 1 Мбайт. Оптовая цена в партиях от 1000 штук составляет $733, но это все же меньше стоимости основного его конкурента – новейшего Intel Pentium 4 Extreme Edition. ■



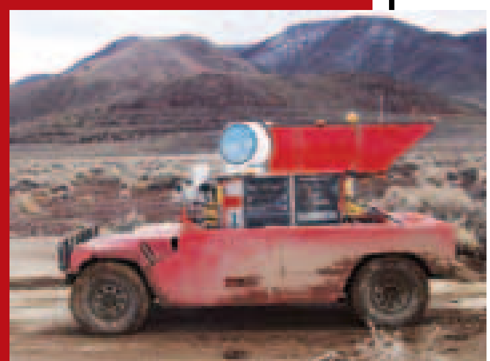
SAMSUNG: НЕ ТОЛЬКО ЛАЗЕРОМ, НО И ЦВЕТОМ!

Компания Samsung, лидер во многих IT-отраслях, представила новый цветной лазерный принтер CLP-500/500n, который, помимо высокой скорости печати – 20 страниц/сек, – обладает целым рядом особенностей, свидетельствующих в его пользу. Подключение к ПК осуществляется посредством порта USB 2.0, что обеспечивает и высокую скорость, и универсальность. 64 Мбайт встроенной памяти позволяют одновременно загружать в очередь печати большое число крупных документов, а встроенный лоток подачи рассчитан на 350 листов, что достаточно даже для большой рабочей группы и тем более для домашнего использования. В пользу применения этой модели дома говорит низкий уровень шума – всего 48 дБ, что и в офисе только поспособствует спокойной работе. ■

КОМПАНИЯ R&K ПОДПИСАЛА СОГЛАШЕНИЕ С AMD

Крупнейший российский холдинг R&K подписал соглашение с одним из самых известных производителей микропроцессоров, корпорацией AMD, согласно которому компания становится мастер-дистрибьютором всей процессорной линейки. Конечно, сегодня процессоры AMD можно встретить во многих крупных российских магазинах, однако в пресс-релизе по этому поводу указывается, что целевой аудиторией систем на базе данных чипов будет сектор среднего и малого бизнеса. Признание таких моделей, как AMD Opteron, Athlon XP, Athlon 64, столь крупной российской компанией лишний раз опровергает расхожее мнение, будто процессоры AMD подходят только для компьютерных энтузиастов. ■

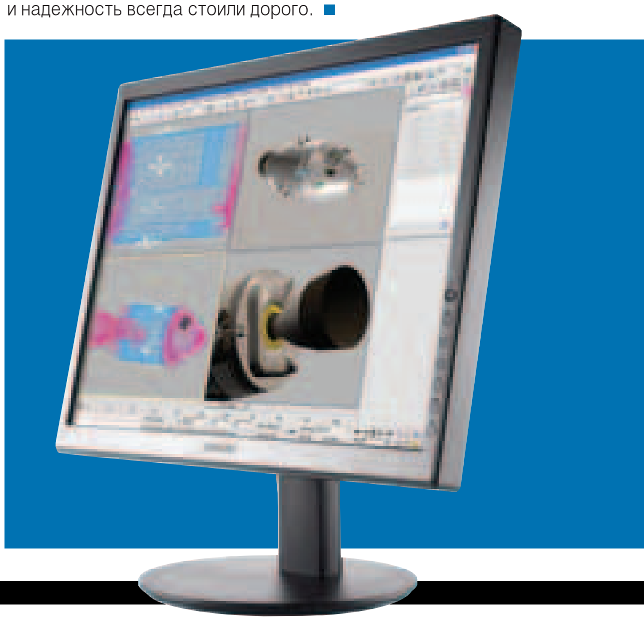
SEAGATE В БЕСПИЛОТНЫХ АВТО



В конце марта в горячих песках калифорнийской пустыни прошла гонка беспилотных автомобилей Grand Challenge, в которой участвовало 15 полностью самоуправляемых машин. За 10 часов роботы на колесах должны были преодолеть 230 км сильно пересеченной местности. Столь интересное событие не обошлось без активного участия известных производителей компьютерного оборудования: для хранения карт местности использовались мобильные винчестеры Seagate Momentus, объединенные в RAID массивы. Также на них фиксировалась вся информация о пройденном пути и техническом состоянии машин. Несмотря на тяжелые условия работы, жесткие диски Seagate с честью выдержали это испытание. ■

HI-END LCD ОТ SONY

Sony объявила о выпуске нового профессионального LCD-дисплея SDM-S204. Монитор имеет размер диагонали 20.1 дюйма и призван заменить собой огромные 21'' CRT экраны: он специально оптимизирован для применения в профессиональных CAD системах. Но модель прекрасно подойдет и для домашнего использования – игры и любые программы будут на нем превосходно отображаться благодаря «честному» времени отклика в 25 мс, а также высокому максимальному разрешению – 1600x1200. В обеих плоскостях изображение хорошо видно даже под углом в 170 градусов. SDM-S204 отлично подойдет не только как компьютерный дисплей, но и как основа для создания домашнего кинотеатра. Скорее всего, цена будет не ниже стоимости аналогичных конкурентных моделей, но качество и надежность всегда стоили дорого. ■



GIGABYTE ВЫПУСКАЕТ PCI-E ПЛАТЫ



Распространение материнских плат с разъемом PCI-Express ожидается в самом ближайшем будущем, и компания Gigabyte, один из ведущих производителей видеокарт, объявила о выпуске линейки моделей, предназначенных именно для этого разъема. Пользователям будут предложены платы PCX5950, PCX5900 и PCX5750 – все они являются аналогами AGP. Также в серии присутствуют модели PCX-5300 и PCX-4300, характеристики которых пока не разглашаются, но о них можно догадаться. Впрочем, уже скоро все станет известно, и новинки появятся на полках магазинов всего мира. Новый разъем действительно может значительно увеличить производительность видеоплат, но все покажут реальные тесты, появление которых уже не за горами. ■

FORCE COMPUTERS ЗАБОТИТСЯ О КЛИЕНТАХ

Похоже, на российском рынке приживается западная методика продаж: если раньше многие фирмы пытались продать товар и забыть о нем, то теперь компании заботятся о том, чтобы в следующий раз клиент обязательно к ним вернулся. Что же говорить о компьютерном секторе рынка, где даже нетребовательному клиенту приходится посещать магазин не реже двух-трех раз в год? Известная компания Force Computers решительно взялась за улучшение сервиса: гарантийный срок компьютеров был значительно продлен, что говорит о качестве продаваемой продукции, а среди всех покупателей каждый день разыгрывается несколько ценных призов, причем шансы на выигрыш очень велики. Другим приятным моментом является покупка в кредит через Интернет – заказав товар путем заполнения нескольких несложных форм, остается только дождаться его доставки домой. ■



ОРИГИНАЛЬНАЯ ПЛАТА ОТ GIGABYTE

Тайваньская фирма Gigabyte порадовала мир необычной новинкой. Анонсированная компанией материнская плата GA-8KNXP Ultra-64 основана на чипсете i875P, имеет один процессорный разъем формата Socket 478, а из интегрированных устройств на ней присутствует неплохая 7.1-канальная звуковая карта. Однако, несмотря на свою настольную «ориентацию», устройство имеет серверные разъемы PCI-X, встроенный контроллер RAID Ultra 320 SCSI (!!!) и гигабитный сетевой адаптер. На наш взгляд, подобное соседство серверных и настольных компонентов позволяет использовать эту плату для любых целей: она отлично подойдет как основа для игрового ПК класса Hi-end или небольшого сервера и просто идеальна для машины, предназначенной для работы с графикой, видео- и аудио-материалами. Особенно, если Gigabyte сумеет установить на нее цену ниже, чем стоят все вышеперечисленные компоненты по отдельности. ■



МИНИ-ТЕСТ

ГРАФОМАН

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Несмотря на то что приводы DVD становятся все более дешевыми, функциональными и доступными, все разговоры об устаревании CD-дисководов и их полном уходе со сцены явно преждевременны. До сих пор существует серьезная разница в цене между CD и DVD, причем это касается как самих устройств, так и расходных материалов к ним. CD распространены гораздо шире, причем не только в компьютерной технике, но и в бытовой электронике, чего пока не скажешь о DVD. Путаница и неопределенность среди форматов DVD не прибавляет желания купить устройство для их считывания, а всеформатные комбайны все еще достаточно дорогие. К тому же технологически CD-приводы также не стоят на месте, а продолжают развиваться, повышая надежность и наращивая скорости чтения, записи и перезаписи, которые, видимо, вскоре сравнятся с DVD.



Режимы чтения и записи подсвечиваются двумя светодиодными индикаторами. Имеется вход для наушников и регулятор громкости. Кнопки «eject» и «play» довольно удобны.



ASUS CRW-5232AS имеет на задней панели разъемы: для звукового кабеля, шлейфа данных и коннектера питания.

Примером такого устройства может служить дисковод ASUS CRW-5232AS. Как видно из названия модели, этот CD-RW дисковод имеет скорости записи и чтения дисков 52X, а перезаписывает он их на скорости 32X. Так что теперь вы совершенно спокойно можете приобретать чистые диски для записи и перезаписи с маркировкой High Speed и For High Speed CD-RW Recorders, не боясь, что они будут несовместимы с имеющимся у вас приводом. А тридцатидвухкратная скорость перезаписи дисков означает, что по затратам времени перезапись диска теперь вплотную приблизилась к записи одноразовой «болванки» – прогресс налицо.

Устройство выполнено в традиционном для ASUS стиле. Это стандартный белый цвет, на передней панели находятся два светодиодных индикатора (чтения и записи), вход для наушников, колесико регулятора громкости, а также клавиши для переключения треков при проигрывании дисков формата CD-Audio и извлечения лотка. Кстати, лоток понравится тем, кто предпочитает не нажимать на кнопку для его возвращения, – он задвигается и пальцем. На задней панели располагается стандартный набор входов. Обратите внимание: по умолчанию перемычка стоит в положении Master, тогда как, вероятнее всего, вам нужно положение Slave. Не забудьте поменять! Из конструктивных особенностей надо выделить, что устройство на несколько сантиметров короче большинства подобных приводов. В некоторых корпусах это может принести существенную пользу. Поддерживается вертикальная и горизонтальная установка привода: теперь, если поставить его на бок, диски не будут вываливаться, приводя к зависанию компьютера и ошибкам при чтении и записи.

Технологические особенности заключаются в нескольких фирменных изюминках от компании ASUS, реализованных в данном приводе. Одна из них – FlextraLink – предотвращает переполнение буфера данных при записи дисков. Это событие носит название underrun и может привести к потере диска. Объем же буфера ASUS CRW-5232AS – 2 Мбайт. Технология FlextraSpeed обеспечивает автоматический выбор наиболее приемлемой скорости записи для конкретного диска. Еще одна инновация – DDSS-II, которая предотвращает вибрацию, снижает шум от работы устройства и повышает надежность записи.

Помимо самого устройства в комплект поставки входят все необходимые кабели (IDE-шлейф и аудиокабель), винты, инструкции, устройство аварийного открытия привода и два диска с программным обеспечением (шестая версия комплекта Nero Burning ROM и программы ASUS DVD, CyberLink PowerDirector Pro ME и CyberLink MediaShow SE).

У ASUS CRW-5232AS много достоинств – максимальные скорости чтения, записи и перезаписи дисков, фирменные технологии ASUS, небольшие размеры, хороший комплект поставки. Если вам нужен высокопроизводительный накопитель, то вы не прогадаете, выбрав именно эту модель. А DVD... DVD может и подождать! ■

ВЫБИРАЕМ СИСТЕМНЫЙ БЛОК С РАСЧЕТОМ НА "ПОИГРАТЬ"

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

test_lab благодарит за предоставленное для тестирования оборудование компании 3logic (www.3l.ru), Белый ветер (www.whitewind.ru), Ф-центр (www.fcenter.ru), Ultra Computers(www.ultracomp.ru), USN (www.usn.ru)

Вы не знаете, как выбрать хороший, мощный компьютер? Что должно быть у него внутри и благодаря чему он может работать эффективнее? Мы разберем эти вопросы на примере нескольких готовых системных блоков фирменной сборки. Будем исходить из того, что такой блок не только должен быть качественно собран, но и «сдан под ключ» (т.е. все необходимое программное обеспечение установлено, все драйверы для устройств – свежие). Модели, выбранные для обзора, можно заключить в относительно широкий ценовой диапазон – $600-720.

ТЕХНОЛОГИЯ

В наше время не счесть производителей различных устройств и комплектующих. Однако компьютеры состоят из строго определенных деталей, совместимость которых и определяет качественную работу вашей машины. Рассмотрим компоненты типичного системного блока.

Итак, самая главная составляющая вашего компьютера – материнская плата, поскольку в нее инсталлируется большинство других комплектующих PC. В настоящее время основное различие между платами состоит в том, под какой тип процессора они созданы (Intel или AMD), каковы их качество, надежность работы и количество встроенных контроллеров; во всем остальном эти устройства очень схожи. От материнской платы зависит, сможете ли вы в ближайшем будущем заменить процессор (CPU) на более мощный, а также будет ли она поддерживать увеличение частоты CPU и частоты шины.

Наличие быстрого процессора является преимуществом, но хорошая работа игр во многом зависит от видеоадаптера. Количество оперативной памяти также влияет на качество игры. Чем мощнее процессор, тем больше он выделяет тепла, что повышает требования к системе охлаждения. Как правило, хороший кулер очень шумит. Для игры со звуком шум вентилятора не имеет значения. Для тихих домашних задач, например, серфинга по сети или набора текста, мощный процессор не нужен, а вот шум мешает сосредоточиться.

Нельзя не сказать и об оперативной памяти, которая устанавливается в специальные слоты на материнской плате (их количество колеблется от двух до четырех). В них можно разместить от 128 Мбайт до 1024 Мбайт и более. Для нормальной работы достаточно и 512 Мбайт, но в некоторых играх 1024 Мбайт могут дать преимущество. Также от качества оперативной памяти зависит и стабильность всего PC. Нередко именно память может стать причиной зависания в современных играх. Разные процессоры имеют и разные требования к памяти по количеству каналов и частотам системной шины. Высокоскоростная память в двухканальном режиме способна поднять в два и более раз производительность кодирования видео. Это полезно, если вы решили перевести вашу домашнюю видеотеку в цифровой формат.

Следующей важной составной частью является видеокарта: от этого устройства действительно зависит стабильная работа игр. Видеоадаптеры также оснащены оперативной памятью (если 128 Мбайт хорошо и даже достаточно, то 256 Мбайт – просто превосходно). От процессора акселератора зависит поддержка последних 3D-технологий, а значит, и качество прорисовки деталей и зрелищность спецэффектов в игре. Память, частоты и тип графического процессора влияют на скорость в играх.

Операционная система, игры и программы на все случаи жизни хранятся на винчестере. В стандартную комплектацию входит жесткий диск (винчестер) объемом от 80 до 160 Гбайт, однако с увеличением емкости сильно растет цена всего PC. Скорость HDD на производительность в играх практически не влияет.

Звуковая карта, как правило, интегрирована (то есть входит в состав материнской платы), но для игр она вполне подходит.

Все это вместе с дисководом и приводом для чтения или записи оптических дисков заключено в корпус, а вот о качестве готового системного блока будет рассказано ниже.

Для многих пользователей важно наличие на материнской плате самых современных контроллеров, таких как Gigabit Ethernet, USB 2.0, 1394 (FireWire), Serial ATA. Они необходимы для соединения PC с последними моделями периферии и комплектующих.

Не стоит забывать и о корпусе. В последнее время все больше и больше внимания уделяется внешнему виду компьютера. Однако с корпусом связаны и такие важные характеристики, как питание и охлаждение электронных компонентов сис-

USN-IDEAL





ЦЕНА (У.Е.): 700

СТРАНА ИГР 2004 ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

★ ★ ★ ★ ★

Материнская плата:	ATX Asus P4P800S i848P
Процессор:	BOX Pentium-4 2.8 ГГц, mS478/512k-533 МГц
Память:	DDR DIMM 512 Мбайт
Видеокарта:	AGP 128 Мбайт ATI Radeon 9600
Винчестер:	Seagate 80 Гбайт 7200 rpm SATA150 8 Мбайт
Приводы:	FDD, CD-RW+DVD Toshiba SD-R1512 48/24/48/16x OEM
Корпус:	Miditower ASUS 6CR-1 ATX Midlle P4 300W

БЕЛЫЙ ВЕТЕР P4 2.6 ГГЦ





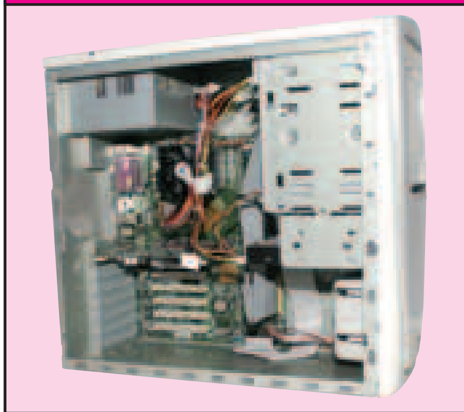
ЦЕНА (У.Е.): 699

★ ★ ★ ★

Материнская плата:	ATX Gigabyte GA 8s655FXU SiS655FX
Процессор:	P4 2600 МГц 512k 800 МГц
Память:	2X256 Мбайт
Видеокарта:	128 Мбайт ATI Radeon 9600
Винчестер:	80 Гбайт
Приводы:	FDD, DVD+CD-RW
Корпус:	ATX 300W ULTRA Bastilia

ВЫБИРАЕМ ГОТОВЫЙ СИСТЕМНЫЙ БЛОК

Ф-ЦЕНТР МИР-3Г




ЦЕНА (У.Е.): 718

★★★★★

Материнская плата:	EpoX nForce2 Ep6RDA31
Процессор:	AMD Athlon XP 2600+
Память:	2X256 Мбайт
Видеокарта:	128 GeForce FX 5700 Мбайт
Винчестер:	Maxtor 80 Гбайт 7200rpm
Приводы:	FDD, DVD+CD-RW
Корпус:	Н/А.

ISM




ЦЕНА (У.Е.): 677

★★★★

Материнская плата:	Gigabyte S478 GA-8s648 SiS648 533 МГц
Процессор:	P4 2667 МГц
Память:	256 Мбайт
Видеокарта:	128 Мбайт GeForce FX 5600SE
Винчестер:	Maxtor 80 Гбайт Ultra ATA133 7200rpm
Приводы:	FDD, DVD+CD-RW Sony CRX300
Корпус:	Н/А

темного блока. Часто из-за нестабильности питания и охлаждения игровой компьютер может зависать, вылетать из игр, перезагружаться.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Основное внимание уделялось производительности компьютеров в играх. Все они были протестированы с помощью программы 3Dmark2003 (проверка системы на современной 3D-графике) и игры Unreal Tournament 2004. Числовые результаты отображены на графиках. Также нас интересовала и готовность системы к эксплуатации: можно ли приступить к работе с компьютером сразу после покупки или потребуется дополнительное время на установку ПО. И, наконец, оценивалось качество сборки – то, за что платятся дополнительные деньги.
В описании системного блока мы указываем название фирмы, предоставившей нам системный блок, и название модели через дефис (если есть).

USN-IDEAL

Внешне очень аккуратный системный блок. На лицевой панели есть открывающаяся секция с двумя USB-портами (для подключения джойстика, флэш-карты или другого подобного устройства) и двумя аудиоразъемами (вход и выход). Небольшой недостаток – отсутствие кнопки Reset (принудительная перезагрузка компьютера), что заставит вас при зависании компьютера (которое может произойти, например, из-за ошибки в программе) выключать его, а затем включать. Корпус не опечатан пломбами, что позволяет открывать его без нарушения гарантийных обязательств. Внутри каждая комплектующая соединена фирменной наклейкой с другой частью или корпусом.
Все комплектующие закреплены внутри без шурупов, с использованием только прочных пластиковых зажимов; даже крышка не привинчивается, а просто вставляется и фиксируется двумя защелками (можно также закрыть ее на ключ). Хорошая и довольно тихая система охлаждения. Все провода хорошо зафиксированы, а лишние собраны в пучок.
В комплект входит только шнур питания, но зато на самом компьютере уже установлены русскоязычные WindowsXP Home Edition, DirectX 9.0 и полный набор всех драйверов. Одним словом, очень дружелюбная машина, сразу готовая к эксплуатации. Программы и игры загружаются быстро. Во время игры никаких зависаний, задержек, подергиваний изображения не наблюдалось.

Совет

При покупке готового системного блока обязательно уточните, можно ли самостоятельно устанавливать дополнительные комплектующие.

БЕЛЫЙ ВЕТЕР P4 2.6 ГГЦ

Внешне этот блок довольно элегантен и из-за черной окраски кажется меньше, чем есть на самом деле. Кнопка Reset отсутствует. На лицевой части есть два входа USB и аудиовыходы. DVD-привод оборудован специальной крышкой (в комплект входят две запасные), которая автоматически поднимается при выдвижении лотка для диска. Кнопка питания светится синим цветом, что кому-то может показаться неприятным. Корпус опечатан пломбами. При работе блок слегка вибрирует. Большинство кабелей и шлейфов, а их внутри оказалось немало, подключены к материнской плате, что влечет за собой небольшое дребезжание при работе компьютера, хотя многие из них связаны в пучок.
Системный блок продается со всеми описаниями (от видеокарты до материнской платы) и дисками с драйверами для всего оборудования. На жестком диске уже установлена русскоязычная Windows XP и несколько тестовых программ. Хотя присутствуют некоторые незначительные недостатки сборки, они сполна компенсируются хорошей стабильной работой. Несмотря на чуть заторможенную загрузку, все работает отлично, не доставляя никаких неудобств.

Совет

Если у вас P4 2.4 ГГц или выше, а на нем стоит родной вентилятор Intel, то настоятельно рекомендуется по возможности поставить дополнительный системный вентилятор на боковую крышку на вдув воздуха или на заднюю на выдув (а можно оба).

Ф-ЦЕНТР МИР-3Г

Дизайн корпуса простой и привычный, клавиша Reset маленькая и немного утоплена для защиты от случайного нажатия. Системный блок стоит на резиновых ножках (а не на пластиковых, как многие), за счет этого все вибрации гасятся, а от вентилятора или DVD шума намного меньше, чем могло бы быть. Корпус запечатан пломбами. На боковой крышке есть вентиляционное отверстие в дополнение к прорезям на лицевой части и задней панели – в результате обеспечен отличный теплообмен. Процессоры AMD Athlon славятся своим сильным нагревом, но в данном случае температура при игре обычно не поднимается выше 46 градусов (это хороший показатель), а при обычной работе и того меньше. Все провода внутри надежно скреплены, а шлейфы аккуратно согнуты и подведены к нужным устройствам.
Блок комплектуется проводом питания, описанием от материнской платы и видеокарты, диском с драйверами. Установлена русскоязычная операционная система Windows XP Home Edition, все драйверы и некоторые тесты производительности тоже подготовлены к использованию. Работа этого аппарата безукоризненна.

ISM

Внешний вид данного устройства приятный, но корпус все же кажется немного угловатым. Как можно заметить, расположение клавиш питания и Reset абсолют-

ВЫБИРАЕМ ГОТОВЫЙ СИСТЕМНЫЙ БЛОК

WINDROVER EAGLE



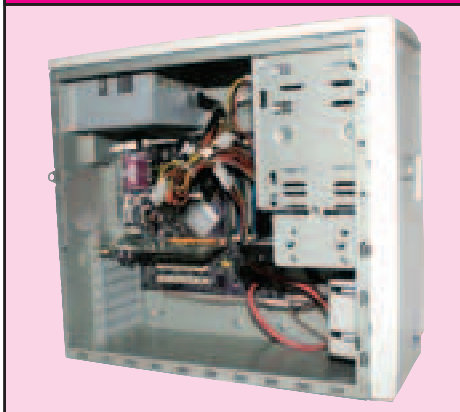


ЦЕНА (У.Е.): 607

★ ★ ★

Материнская плата:	ASROCK P4 145PE 845PE
Процессор:	P4 2800 МГц
Память:	256 Мбайт
Видеокарта:	128 Мбайт GeForce FX 5200 EP
Винчестер:	WD 80 Гбайт
Приводы:	FDD, CD-RW NEC NR_9300A
Корпус:	Н/А

3LOGIC LIME 865G-M





ЦЕНА (У.Е.): 695

★ ★ ★ ★

Материнская плата:	EliteGroup 865 G-M Delux
Процессор:	P4 2400 МГц
Память:	512 Мбайт
Видеокарта:	128 Мбайт GeForce FX 5200
Винчестер:	Seagate 80 Гбайт SATA
Приводы:	FDD, DVD+CD-RW Sony CRX300
Корпус:	Н/А

но стандартное. Блок не опечатан пломбами, но на каждой комплектующей есть специальная фирменная наклейка. Провода внутри закреплены не очень хорошо (они свернуты змейкой и свисают прямо над вентилятором, который стоит на процессоре и при работе иногда цепляется за провода). Вентилятор шумный. Во время работы компьютер довольно сильно нагревается.
В комплектацию входят описания от материнской платы и видеокарты, кабель питания, диски с драйверами. Этот системный блок поставляется с русскоязычной лицензионной версией Windows XP Home Edition, на системном блоке сверху приклеена голографическая этикетка с серийным номером. Игры загружаются медленно, но идут очень хорошо.

Совет

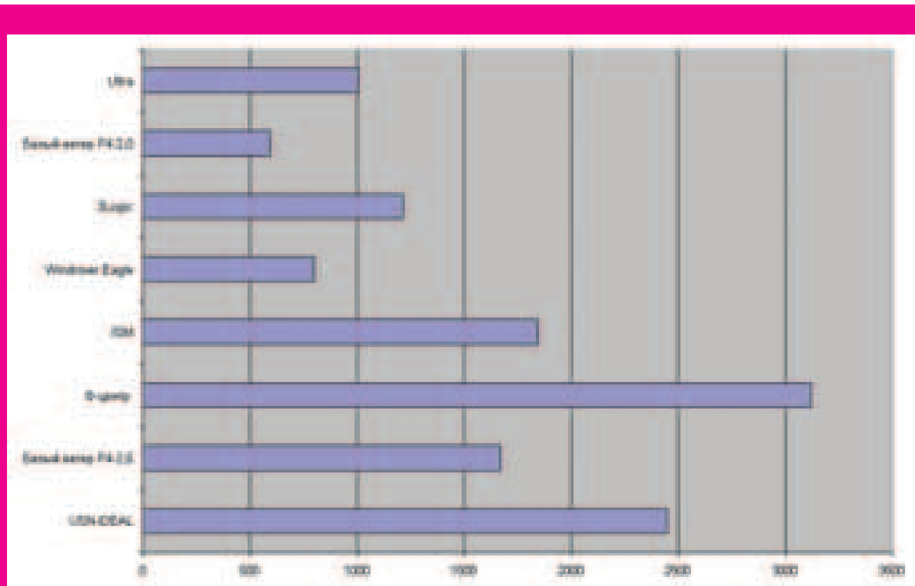
Если вы покупаете компьютер с расчетом на то, чтобы без проблем играть в новейшие 3D-игры, то вам стоит ориентироваться не на частоту процессора, а на мощную видеокарту, например, nVidia GeForce FX 5600 и более старшие модели или ATI Radeon 9600 и старше.

WINDROVER EAGLE

Дизайн корпуса очень простой, но красивый. Собран системный блок прекрасно, ни одного лишнего провода, все прибрано и подвязано как следует. Система охлаждения хоть и шумновата, зато отлично справляется со своей задачей. Корпус достаточно тяжелый, а потому практически не испытывает никаких вибраций. Комплектация стандартная: описание для материнской платы, провода и диск с драйверами. Во многих современных играх компьютер либо зависает, либо самопроизвольно перезагружается. Эту проблему нам не удалось устранить программным путем, а искать неисправности деталей и устранять их мы не имели права (так как мы оцениваем готовый продукт). Но другие программы работают совершенно нормально, без сбоев.
По этой причине мы не смогли протестировать компьютер Windrover Eagle в игре Unreal Tournament 2004 (во время тестов система перезагружалась).

3LOGIC LIME 865G-M

Угловатый, но довольно внушительный на вид системный блок. Корпус не запечатан пломбами. В боковой крышке есть специальное отверстие, на которое можно установить дополнительный вентилятор. Довольно аккуратно выполнен внутри, провода хорошо стянуты и зафиксированы. На материнскую плату ставится максимум три дополнительных PCI-устройств (дополнительная сетевая карта, звуковая карта и прочее) вместо традиционных пяти. Охлаждение работает тихо, но не очень эффективно, системный блок быстро нагревается.
В комплект входят описания от видеокарты и материнской платы, провод от видеокарты и кабель питания, диск с драйверами и отдельный диск с ПО для видеоадаптера. На компьютере установлена англоязычная версия Windows XP Professional, все драйверы самые свежие. Иг-



Результаты тестирования системных блоков с помощью программы 3DMark2003.

ВЫБИРАЕМ ГОТОВЫЙ СИСТЕМНЫЙ БЛОК

БЕЛЫЙ ВЕТЕР P4 2.0 ГГЦ





ЦЕНА (У.Е.): 608

★ ★ ★

Материнская плата:	Acorp 486Pei865PE
Процессор:	P4 2000 МГц5 12k 533 МГц
Память:	2X256 Мбайт
Видеокарта:	128 Мбайт ATI Radeon 9200
Винчестер:	Seagate 80 Гбайт 7200rpm
Приводы:	FDD, DVD+CD-RW LG
Корпус:	ATX Ultra Bastilia 300W

ULTRA





ЦЕНА (У.Е.): 595

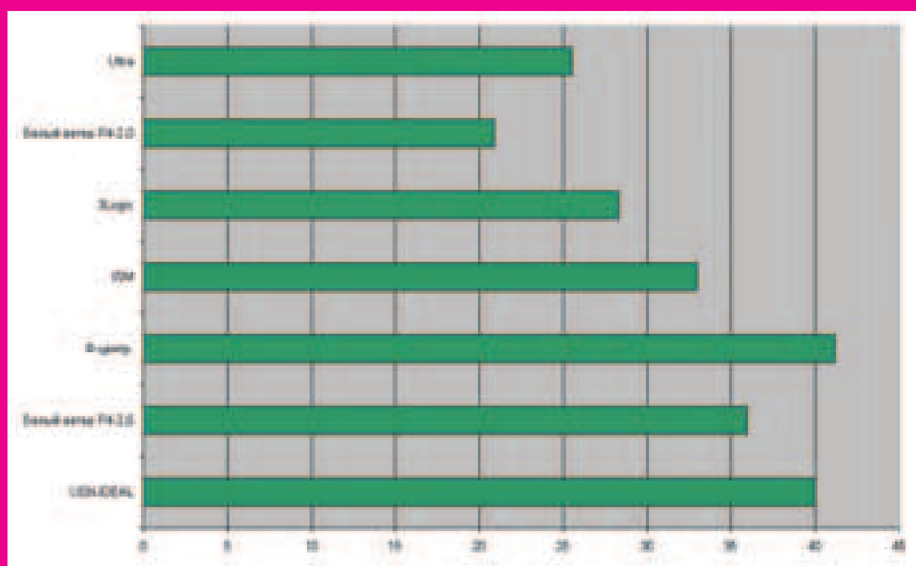
★ ★ ★ ★

Материнская плата:	ECS 848P-A Socket 478
Процессор:	Pentium 4 2400 512k FSB800
Память:	DIM DDR400 PC3200 256 Мбайт
Видеокарта:	128 Мбайт GeForce FX 5200 TV
Винчестер:	80 Гбайт 7200rpm Seagate Barracuda ATA 100
Приводы:	DVD+CD-RW Sony, FDD
Корпус:	UTT DL-4387 ATX 350W P4 USB+Audio

ры загружаются и идут хорошо. При сильном нагреве в работе не возникает никаких ошибок (система продолжает корректно выполнять свои задачи).

Совет

Обратите внимание: если у видеокарты после названия модели стоят буквы SE, XT, EP (все, кроме Ultra, Pro, FX), то часть свойств исходной модели были изменены, а технологии упрощены. Это ведет за собой снижение производительности устройства и, как следствие, его цены.



Результаты тестирования готовых системных блоков в игре Unreal Tournament 2004.

БЕЛЫЙ ВЕТЕР P4 2.0 ГГЦ

Корпус этого компьютера – как и у модели «Белый ветер P4 2.6 ГГц», сборка осуществлена по абсолютно такому же принципу. Данный PC совершенно не греется, но слегка шумит. Корпус закрыт пломбой.

В комплект входят описание, диски с драйверами и провода. Установлена русскоязычная операционная система Windows XP. Компьютер в целом работает нормально, хотя довольно медленно осуществляет загрузку приложений (особенно игр). Были обнаружены некоторые неполадки при переключении разрешений в играх (на экране выскакивала цветная мозаика из пикселей, которая пропадала только после перезагрузки системы).

ULTRA

Очень красивый серебристый корпус с «моддингом» (при включении на лицевой панели по краям светятся синим цветом две вертикальные полоски). Омрачает вид только не прикрытый специальной открывающейся заслонкой (их две в комплекте) DVD-Rom, однако покупатель может попытаться установить ее самостоятельно. Так как системный блок запломбирован, исправить недосмотр сборщиков невозможно. На боковой крышке есть отверстие, в которое вмонтирован дополнительный вентилятор, работающий на вдувание воздуха (в связи с этим у процессора хорошее охлаждение). Вся система работает практически бесшумно. Внутри провода закреплены и не мешают.

В комплект поставки включены шнур питания, описание от материнской платы и драйверы. Никакая операционная система не установлена (за счет этого цена системного блока понижается). Мы инсталлировали англоязычную Windows XP PE и комплект последних драйверов для видеокарты. Компьютер работает неплохо, быстро загружает программы и игры, но последние идут не так хорошо, как хотелось бы. ■

ВЫВОДЫ

Изучив графики, вы убедитесь, что от мощности процессора зависит не так уж и много. Ведь компьютер – это система, а отличная работа системы зависит от совместимости и качества работы ее отдельных частей – комплектующих. Мы ориентировались на тех, кто решил приобрести себе хороший игровой компьютер и не попасть при этом впросак. Выбор редакции – Ф-центр Мир-3Г как самая производительная машина. Лучшая покупка – USN-IDEAL: приемлемое качество за приемлемые деньги.



ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

Постоянные читатели нашей рубрики знают, что мировая киноиндустрия в последнее время обращает все больше внимания на известные образчики манги и аниме – месяца не проходит без объявления о старте работ над очередной экранизацией. Японские графические новеллы и анимационное кино становятся основой для кино игрового. Эндрю Лау недавно сменил Цуи Харка на посту режиссера фильма об автогонщиках Initial D, а другой известный выходец из Гонконга, Ронни Ю, планирует «живую» адаптацию аниме Blood: The Last Vampire. Студия Weta Digital Питера Джексона работает над спецэффектами киноверсии Neon Genesis Evangelion для New Line Cinema, режиссер «Форсажа» Роб Коэн рвется снимать «Кайт», француз Оливье Дахан приглядывается к экранизации Captain Harlock, а Джеймс Камерон все чаще говорит о желании поставить собственный вариант Battle Angel Alita. Тем временем сами японцы времени даром не теряют: в этом сезоне тамошним студиям есть что противопоставить летним голливудским блокбастерам.

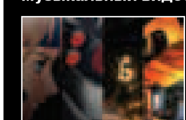
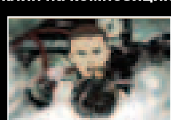
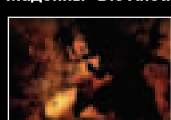
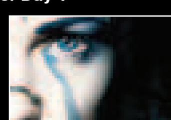


Как вы уже наверняка догадались, разговор сегодня пойдет о новинках японского кинопроката, включающих как анимацию, так и «живые» фильмы, – учитывая нынешние тенденции, многие, если не все эти ленты доберутся и до наших экранов. «Гвоздем» сезона, естественно, считается великолепный Innocence: Ghost in the Shell верного своим принципам Мамору Осии. Пожилой любитель ушастых бассетов в который раз снял глубокое, интеллектуальное кино с особой символикой, ворохом смыслов и подтекстов. Японская премьера состоялась в начале марта, права на международный прокат фильма приобрела Dreamworks Стивена Спилберга, а это означает, что у Innocence хорошие шансы попасть если не в российские кинотеатры, то на DVD пятого региона – уж точно. Блистательная философская притча длится час и сорок пять минут (это на двадцать минут длиннее первого GitS), практически лишена сцен действия и навряд ли потрафит вкусам тех, кого в оригинальном фильме привлекали лишь формы Мотоко Кусанаги в термо-опти-

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру вы найдете трейлеры полнометражных японских кинофильмов Appleseed, Steamboy, Devilman, Cutey Honey (на CD); японский трейлер французского фильма Immortel (God Diva); а также фэнский музыкальный видеоклип на композицию Мадонны «Die Another Day».

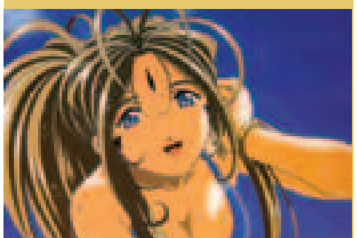
SUPER ShortNews Turbo EX Edition

АМЕРИКАНСКОЕ отделение Buena Vista Home Video объявило дату выхода ранее не издававшихся на DVD в первом регионе фильмов студии Ghibli. Шедевры Хаяо Миядзаки «Мой сосед Тоторо» (My Neighbour Totoro), «Навсикая из Долины Ветров» (Nausicaa of the Valley of Wind) и «Порко Россо» (Porco Rosso) увидят свет 31 августа в виде двуязычных анаморфированных широкоэкранных трансферов.

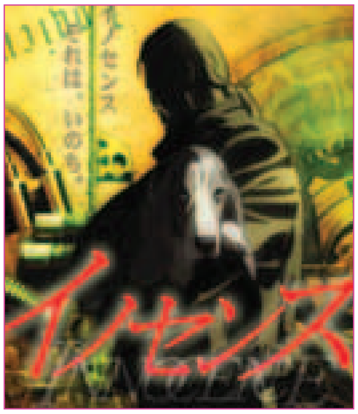


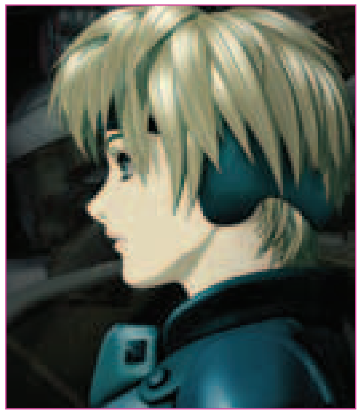
В НАЧАЛЕ МАРТА с большим успехом прошел Второй Московский аниме-фестиваль, организованный компанией MC Entertainment. Столичных зрителей приятно удивила картина «Почти человек», равно как и другие приобретения компании, позднее в этом году выходящие на видео и DVD. Подробнее о планах MC Ent. по выпуску аниме в России вы можете узнать в Интернете по адресу: http://www.mc-ent.ru/.

АНОНСИРОВАН НОВЫЙ сериал Ah! My Goddess, над его созданием работает та же команда, что трудилась над вышедшим в 2000 году одноименным полнометражником.



ГАЗЕТА «ЙОМИУРИ» опубликовала англоязычный репортаж (http://www.yomiuri.co.jp/newse/20040314wo61.htm) о том, что японское правительство планирует оказывать поддержку поп-индустрии: финансовые вливания получат аниме-студии, специализирующиеся на манге издательства и перспективные разработчики видеоигр. Японская поп-культура становится все более известной за пределами страны, и в долгосрочной перспективе доходы этого сектора вполне могут сравняться с прибылью от других секторов японского экспорта.





ческом камуфляже. Осии рассуждает об андроидах, проводя аналогию с куклами, – внешне так похожими на людей, но людьми не являющимися. Добрая половина очарования «Бегущего по лезвию» Ридли Скотта – в атмосфере показанного мира, в идеальном соответствии изобретательного видеоряда удивительной музыке Вангелиса. То же относится к Innocence: охристое небо нависает над черными зубцами небоскребов, чьи основания теряются в дымке далеко внизу; в такт мелодиям Кэндзи Каваи летательные аппараты распахивают крылья подобно птицам; фильм открывает перекликающаяся с первой картиной сцена создания киборга, показывающая, как далеко продвинулись анимационные технологии за девять лет. Над одним-единственным эпизодом в супермаркете художники Production I.G. трудились, в общей сложности, около года – маэстро требовал невероятной концентрации на деталях... После фиаско сиквелов «Матрицы» стало окончательно ясно, что от подобного рода фантастики – зрелищной, зрелой и умной – Голливуд окончательно отвернулся. На этом фоне новая работа Осии становится буквально глотком свежего воздуха. С огромным энтузиазмом ждем проката Innocence в России.

Еще один всемирно известный японский режиссер, Кацухиро Отомо («Акира»), готов выпустить на экраны свой самый амбициозный проект, Steamboy. Работа над парапанковой историей, происходящей в викторианском Лондоне, где юный изобретатель Рэй пытается постичь загадку таинственного «парового шара», идет без малого десять лет и уже обошлась продюсерам из Bandai Visual в рекордные 2,4 миллиарда иен, став самым дорогим полнометражным аниме в истории (бюджет предыдущего рекордсмена, «Принцессы Мононоке», составил 2,35 млрд. иен). Трудясь над Steamboy, Отомо успел параллельно поставить «Воспоминания» и «Спригтана», написать сценарий «Метрополиса». Проблемы с финансированием и долгие споры с продюсерами позади, на финальной стадии к созданию картины подключились студии Production I.G. и Studio 4°C («Аниматрица»), дата премьеры назначена на июль. Будем надеяться, что Steamboy станет тем же, чем в 1988 году стал «Акира» – настоящим свершением, яркой вехой в области анимации.

Несколько номеров назад мы рассказывали об экранизации Cutie Honey: фильм по мотивам невероятно популярной в семидесятых годах скандальной манги Го Нагая снимает Хидэаки Анно (мало того,

APPLESEED

CEL SHADING В КИНОТЕАТРАХ!

Киберпанковая манга Appleseed автора GITS Масамунэ Сиро экранизирована повторно, на этот раз не в виде традиционного аниме, а в виде полнометражного фильма, целиком выполненного в трехмерной графике с эффектом toon-shading. Саундтрек нового Appleseed состоит из творений признанных мастеров электронной музыки: Пола Окенфолда, Basement Jaxx и Boom Boom Satellites. Это придает картине сходство с модной видеоигрой.



ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ау, DVD» разыгрывают диск с оригинальным аниме-фильмом Appleseed (1988 г. выпуска). Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 мая.

Вопрос:

Как называлась одна из «локаций» в Диптауне, виртуальном городе из известной книжной трилогии писателя Сергея Лукьяненко?

1. Тупичок Гоблина
2. Проспект Гибсона
3. Гандамштрассе

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме «Йома: посланцы царства тьмы» получает Вахтанг Комиссаров из Москвы: девочка-ниндзя Накоруру в Samurai Spirits является вымышленным персонажем.





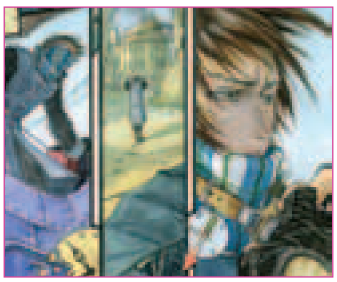
режиссер Evangelion занимается еще и постановкой трех новых OVA на эту же тему). Однако эскапады красотки Хани – не единственное творение Го Нагая, преобразившееся в игровое кино: этой осенью в Японии дебютирует полнометражный Devilman The Movie. Картину с бюджетом в миллиард иен ($9,4 млн.) снимает на студии Toei Хироюки Насу, в написании сценария участвовал Нагаи-сан собственной персоной. Мрачный и жестокий Devilman должен стать своеобразным азиатским ответом на американские фильмы о Сорвиголове или Спауне, соединяя «супергеройский» антураж с традиционной эстетикой разрушения, присущей лентам о Годзилле. У радиоактивного монстра, кстати, в следующем году юбилей; пятидесятый фильм с Годзиллой в главной роли укутали внушительным бюджетом, а бразды правления съемочной группой вручили Рюхэи Китамуре, режиссеру «Противостояния» (Versus).

Совсем скоро, в конце апреля японские зрители увидят феерический Casshern, поставленный дебютировавшим в кино Кадзуаки Кирией – режиссером музыкальных клипов и, по совместительству, мужем поп-певицы Хикару Утада. Звезда эстрады, известная геймерам по вступительной песне Kingdom Hearts, специально для Casshern записала новую композицию. Современный пересказ аниме-сериала Shinzou Ningen Casshern 1973 года выпуска стоит аж 5 миллиардов иен и выглядит эдаким высокотехнологичным вариантом шекспировского «Гамлета» – с поправкой на постапокалиптическое будущее, бунты роботов и противостоящую Европейскому союзу Азиатскую Республику. Каким бы ни был в итоге сюжет (судя по трейлеру, все идет к очередному противостоянию сверхгероя и гиперзлодея), «клиповое» прошлое Кирия-сана явно сказывается на уровне художественного исполнения: каждый кадр хоть сейчас в рамку и на выставку «Развитые тоталитарные государства XXII века».

Основные релизы сезона внушают оптимизм: аниме прочно держится на ногах (а ведь не за горами выход Howl's Moving Castle, следующей работы Хаяо Миядзаки!), а японские мастера спецэффектов наконец-то доросли до уровня своих американских коллег и вовсю применяют свои знания на практике. Осенью грядет релиз художественного Tetsujin-28 режиссера Сина Тогаси, а там и западные товарищи подтянутся: недаром продюсер «Списка Шиндлера» Джеральд Молен приобрел права на экранизацию Lupin III, Лоренс Казанофф из Threshold Entertainment (кино- и телеверсии Mortal Kombat) говорит о римейке Ninja Scroll, а режиссер диснеевского «Динозавра» адаптирует Astro Boy для Sony Pictures. Как всегда, впереди нас ждет много интересного! ■

КОММИССИЯ 2004

Третий московский международный фестиваль графической новеллы, комиксов и манга «КомМиссия 2004» состоится в Москве с 23 апреля по 9 мая. Местом проведения мероприятия стал центр современного искусства М'АРС (Сретенка, Пушкарев переулок, дом 5; телефон 923-5610; часы работы 12:00-20:00 со вторника по воскресенье). В фестивале примут участие комиксисты и мангаки не только из России и стран ближнего зарубежья, но и почетные гости из Франции, Бельгии, Польши, Словении. С персональной выставкой и мастер-классами выступит японский художник Хаями Расэндзин, так же японская сторона представит серию плакатов «Герои манги крупным планом» и экспозицию товаров, относящихся к индустрии манги и аниме. В рамках «КомМиссии» состоится выставка и торжественное награждение работ русскоговорящих авторов, с творчеством которых вы можете уже сейчас познакомиться на сайте фестиваля (http://www.kommissia.ru/). «Страна Игр» учредила специальный приз: лучшая, по нашему мнению, работа будет опубликована на страницах журнала. ■





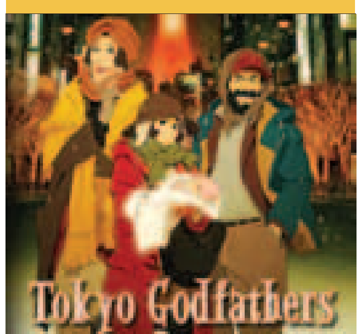
Super ShortNews Turbo EX Edition

▸ ОТКРЫЛАСЬ ОФИЦИАЛЬНАЯ японская страничка Ragnarok the Animation (http://www.ragnarokonline.jp/news/game/roanime/). Первый эпизод аниме-сериала, снятого студией Gonzo на основе популярнейшей корейской MMORPG, появился в эфире шестого апреля.



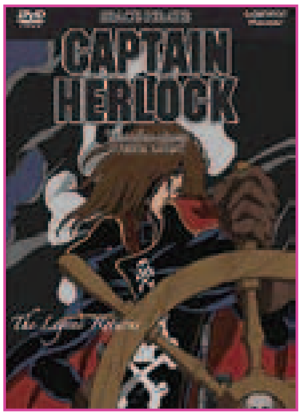
▸ НА 2004 TOKYO International Anime Fair было официально подтверждено, что в производстве находится полнометражный Appleseed 2, прямое продолжение недавней экранизации манги Масамунэ Сиро. Помимо этого, стало известно, что юмористическую фэнтези-мангу Atagoul художника Масамуры Хироси также превратят в аниме.

▸ ПЯТЫЙ ВСЕРОССИЙСКИЙ фестиваль японской анимации пройдет в Воронеже, в кинотеатре «Спартак» (http://www.kinospartak.ru/) с 29 апреля по 5 мая. В основной программе – семь фильмов: «Принцесса Арете», «Юнкерс, ко мне», «Как облако, как ветер», «Интерстелла 5555», «Патлабор 2», «Тамала: 2010» и «Токийские крестные отцы». Кроме того, запланирована программа авторского и экспериментального аниме (такого, как «Кошачий суп» и «1001 ночь Ёситаки Амано»). Информацию обо всех сеансах фестивальной программы вы можете уже сейчас узнать на сайте кинотеатра. Зрителей также ожидает косплей-шоу и ретроспективная программа лучших фильмов прошлых фестивалей. Воронежский слет традиционно считается одним из главных анимешных мероприятий года; кто как, а коллектив «Банзай!» планирует отправиться в гостеприимное Черноземье в полном составе!



МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru)



SPACE PIRATE CAPTAIN HERLOCK: THE ENDLESS ODYSSEY DVD 1: THE LEGEND RETURNS

Режиссер Ринтаро, 2003

★★★★☆





Благородный пират капитан Харлок третье десятилетие подряд рассекает космические дали на своем корабле, Аркадии. Наверное, самый известный из нестареющих персонажей художника Лэйдзи Мацумото («Интерстелла 5555»), Харлок, наравне с героями мацумотовского «Галактического экспресса 999» был знаком еще советским зрителям. Кроме принадлежности к любимой и уважаемой отаку вселенной, OVA-сериал 2003 года интересен еще и тем, что его сценаристом стал Садаюки Мураи (Perfect Blue, Millennium Actress), в чьих руках событийная канва становится буквально золотой. ■



ORPHEN: SEASON 2 DVD 1: REVENGE

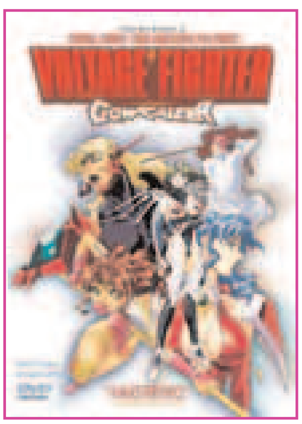
Режиссер Масахиро Аидзава, 1999

★★★★☆





После тихого затухания Slayers на пост лидера в поджанре фэнтезийной комедии претендовало не так уж много аниме-сериалов. В их числе Orphen, изданный в Штатах параллельно с выходом одноименной экшн-игры для PS2 (кто-нибудь ее еще помнит?). Отаку восприняли релиз благожелательно, и сейчас на английском языке появился первый диск второго сезона. В целом авторам удалось не уронить ни сценарную планку, ни качество анимации – приключения мага Орфена и его компаньонов соответствуют всем основным жанровым канонам, являя приятную смесь действия и серьезной базовой сюжетной линии, тут и там сдобренной вкраплениями искрометного юмора. ■



VOLTAGE FIGHTER GOWCAIZER

Режиссер Масами Обари, 1996

★☆☆☆☆



Увы, фраза «так плохо, что даже хорошо» не относится к этой поделке Масами Обари (Fatal Fury, Virus Buster Serge). Здесь все бесповоротно плохо, под каким углом ни взгляни. 93-минутная череда рукопашных поединков и изображений женских грудей в динамике, помноженная на крайне спорные дизайны, полную безвкусицу оформления, среднюю (для OVA середины девяностых годов) анимацию и отчаянно маскирующийся сюжет, – проходная экранизация проходного файтинга для NeoGeo вряд ли вызовет интерес даже самых отъявленных поклонников продукции SNK. «А как же бои?» – спросит особо недоверчивый читатель. Бои перенасыщены фансервисом и, кажется, служат исключительно для показа нескольких героинь в наиболее провокационных ракурсах. Техничность драк Street Fighter The Movie тут и не ночевала, а для банального хентая Gowkaizer все же недостаточно откровенен. ■

SEGA

СТИЛЬНАЯ, МОЩНАЯ И ДОСТУПНАЯ ПО ЦЕНЕ КОНСОЛЬ MASTER SYSTEM ОТ SEGA ПРОСТО ОБЯЗАНА БЫЛА СТАТЬ ЛИДЕРОМ НА РЫНКЕ. НО НА ЕЕ ПУТИ ОКАЗАЛАСЬ NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

Master System

В последние годы у Sega вечно не все в порядке. Но, если подумать, компания и раньше пребывала в таком состоянии. Даже в эпоху 16-битных систем, когда продажи Mega Drive были очень хороши, приходилось прикладывать огромные усилия для успешной конкуренции с консолью от Nintendo. А ведь настоящая битва началась еще в 1986 году, когда на рынок вышла Master System – прямой соперник легендарной NES. И если бы успех консоли зависел исключительно от ее технических характеристик, Sega обязательно бы вышла абсолютным победителем в войне.

Хотя на первый взгляд возможности системы не кажутся такими уж впечатляющими, на деле оказывается, что центральный процессор работает с вдвое большей тактовой частотой, а количество доступных цветов более чем в два раза превышает таковое у конкурента. Игры для Master System выглядели объективно значительно лучше, чем аналоги на NES. Их просто было слишком мало.

Запущенная годом ранее NES пользовалась феноменальным успехом – особенно в США, где геймеры с 1983 года (знаменитый кризис игровой индустрии) успели изголодаться по качественным электронным развлечениям. Nintendo удалось заручиться поддержкой множества независимых разработчиков. С каждым заключалось соглашение о том, что портироваться на другие системы их продукция не будет. Лишь немногие компании сохранили верность Sega, видя, как их конкуренты спокойно производят эксклюзив для NES и зарабатывают на этом большие деньги.

Впрочем, ни в коем случае нельзя считать Master System провалом. Да, в целом по миру Sega заняла лишь 10 процентов рынка (что не так уж и мало!), однако в Европе ее консоль была очень популярной. Свою роль сыграли и грамотная рекламная кампания, и продуманная ценовая политика. Консоль в комплекте с двумя джойстиками и игрой Hang On обходилась геймеру всего в 100 фунтов стерлингов (для сравнения, NES стоила около 140).

Интересно, что у Master System помимо обычного слота для картриджей присутствовал и дополнительный, меньший по размеру. В него вставлялись особые карточки с играми (вроде Hang On), которые обходились в производстве значительно дешевле. Однако и максимальный объем памяти в них был ограничен, поэтому в таком формате выходили лишь наиболее простые проекты со слабой графикой, да и то недолго – рынок требовал в первую очередь качественных игр.

В 1991 году, когда свет увидела консоль Mega Drive и 8-битные системы начали устаревать, Sega выпустила обновленную модификацию Master System (см. справа), продававшуюся по сниженной цене (60 фунтов стерлингов). Она получила название Master System II и отличалась меньшими размерами и наличием встроенной игры Alex Kidd in Miracle World. Ради уменьшения себестоимости систему лишили дополнительного слота для карточек и кнопки Reset.

Несмотря на множество трудностей, которые консоли пришлось преодолеть, она нашла своего геймера. Многие из нынешних поклонников видеоигр свой стаж отсчитывают именно с момента покупки Master System. И хотя, к сожалению, не весь потенциал системы был реализован, игры для нее до сих пор помнят и любят.

ЗА ЧТО Я ЛЮБЛЮ СВОЮ MASTER SYSTEM?

Если бы Master System была мужчиной, я бы немедленно вышла за него замуж. Мне нравится черный цвет консоли, нравится дизайн картриджей. Ни одна другая система не выглядит столь же волшебно и не обладает таким набором периферийных устройств (помните 3D-очки?). А какие там игры! Fantasy Zone, Alex Kidd in Miracle World, Psycho Fox… Ах!

ЛИЗ МОРРИС, ВЕЛИКОБРИТАНИЯ



Оригинальная модель Master System фанатам нравится больше, чем Master System II. В том числе и благодаря дополнительному слоту для карточек с играми.



Classic Machine



СТРАННАЯ ПЕРИФЕРИЯ

Неудивительно, что Sega, выпустившая в свое время на рынок такое «железо», теперь занимается исключительно созданием игр для чужих платформ.

CONTROL STICK

Вместо крестовины здесь использовалась «палка» в духе аркадных автоматов, что теоретически было призвано сделать управление более точным. На деле же оно стало еще более неудобным. Кроме того, обычные кнопки были расположены слева, что сделало джойстик неприспособленным для правшей.

HANDLE CONTROLLER

Теоретически он был призван облегчить жизнь поклонникам гонок и авиасимуляторов. Однако поддерживало его слишком мало игр, а не самое высокое качество компонентов устройства стало причиной частых поломок.

RAPID-FIRE UNIT

Почему-то во времена 8- и 16-битных консолей многие компании считали, что геймерам просто необходим режим автоматического ведения огня (вынесенный на отдельную кнопку или переключатель), хотя на деле без него можно было легко обойтись. Sega же пошла своим путем и вместо обновленной версии джойстика представила общественности внешний модуль, работающий со стандартными устройствами управления. Решение оказалось неудачным.

3D GLASSES

Хотя устройство и было совместимо лишь с восемью играми, его следует считать действительно любопытным. Очки создавали лишь оптическую иллюзию объемности (задолго до Virtual Boy!), но в 80-е годы это впечатляло. К сожалению, подключать их необходимо в дополнительный слот для карточек, соответственно, с Master System II совместимости нет.

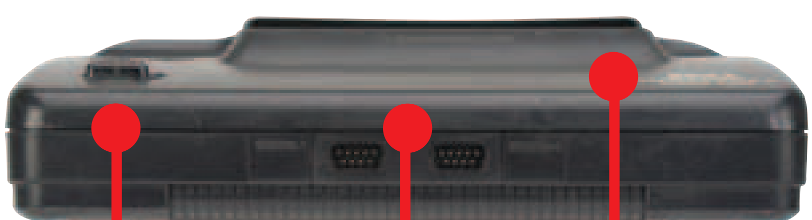
SPORTS PAD

Еще одно устройство из серии «специально для левшей». Снабжалось трекболом и двумя клавишами. Разумеется, лишь единицы игр поддерживали работу с этим уродцем.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

CPU: Z-80 (8-бит)
Тактовая частота: 3.6 МГц
RAM: 64 Кбит
VRAM: 128 Кбит
Разрешение: 256x226
Палитра: 256 цветов
Из них одновременно: 52
Размер спрайта: 8x8
Количество спрайтов: 256
Звук: четыре канала, моно
Носители информации: карты (32 Кб), картриджи (32 Кб – 512 Кб)

ВИД СЗАДИ



Хотя дизайн Master System II и вышел более привлекательным, частью технических возможностей пришлось пожертвовать ради низкой цены. В том числе и слотом для карточек.

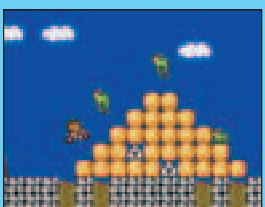
Лучшие игры

MASTER SYSTEM, ВОЗМОЖНО, И УСТУПАЛА NES ПО ПОПУЛЯРНОСТИ, НО ХОРОШИХ ИГР НА НЕЙ БЫЛО БОЛЕЕ ЧЕМ ДОСТАТОЧНО. И ПО КАЧЕСТВУ ОНИ НИЧУТЬ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ ХИТЫ ДЛЯ КОНСОЛИ ОТ NINTENDO. ПРИМЕРЫ СЕЙЧАС ВАМ ПРИВЕДЕМ.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

ИЗДАТЕЛЬ: Sega
ГОД: 1986

В то время как владельцы NES наслаждались Super Mario, поклонники Master System изучали не менее интересный платформер. Ведь в Alex Kidd in Miracle World присутствовал инвентарь, где складировались призы, – инновационное решение по тем временам. Если бы в 80-х годах история пошла по другому пути, сейчас мы бы играли в Alex Kidd Sunshine…



PSYCHO FOX

ИЗДАТЕЛЬ: Sega
ГОД: 1989

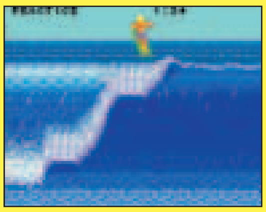
Эта игра совсем не должна была стать хитом, скорее стоило ожидать очередного Aero the Acrobat, то есть шаблонного платформера, клона Super Mario. Однако великолепный дизайн уровней, оригинальный протагонист и сложный, но интересный геймплей выделили Psycho Fox среди себе подобных. Главный злодей по имени Madfox был побежден, и не раз.



CALIFORNIA GAMES

ИЗДАТЕЛЬ: Sega
ГОД: 1987

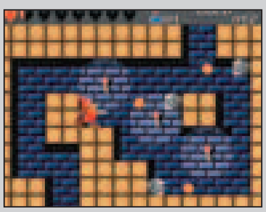
За десять лет до Tony Hawk's Pro Skater экстремальный спорт проник на игровые консоли. В California Games можно было кататься на скейте и велосипеде, и даже заниматься серфингом. Яркие пейзажи окрестностей Лос-Анджелеса, отличная графика и уникальный по тем временам игровой процесс запомнились надолго.



WONDER BOY III: THE DRAGON'S TRAP

ИЗДАТЕЛЬ: Sega
ГОД: 1989

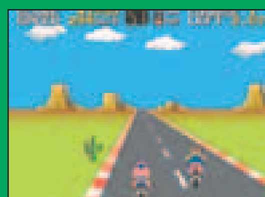
Сериал Wonder Boy поклонникам консолей от Sega представлять не надо. Однако эта конкретная игра несколько выделялась повышенным количеством элементов RPG. Главный герой умеет превращаться в шесть различных существ. Lizard Man, к примеру, умеет дышать огнем, а Hawk Man способен летать. Ничего не напоминает?



Hang On & Safari Run

ИЗДАТЕЛЬ: Sega
ГОД: 1989

Не самые впечатляющие по объему и качеству графики, но исключительно важные для консоли проекты. Входящий в комплект поставки системы Hang On оказался отличным портом классической аркадной мотогонки от Sega. Safari Run же стал ответом на культовый Duck Hunt для NES. Благодаря африканской тематике многие геймеры сочли именно сафари со световым пистолетом более привлекательной игрой.



CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE

ИЗДАТЕЛЬ: Sega
ГОД: 1990

Не стоить путать игру с популярной Castle of Illusion для Mega Drive, 8-битная консоль получила в некоторой степени уникальный проект. Геймплей очень схож, однако дизайн уровней в младшей версии почему-то стал несколько сложнее (что поощряет любителей исследовать локации), а враги – опаснее. Последнее особенно странно, ведь версия для MS позиционировалась как более детская.



SHINOBI

ИЗДАТЕЛЬ: Sega
ГОД: 1988

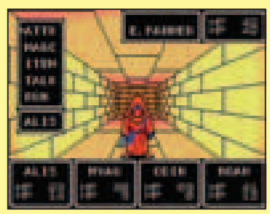
Пять миссий аркадного безумия были перенесены на 8-битную консоль с вполне адекватным качеством как графики, так и музыки. Сериал хорошо знаком поклонникам Mega Drive и имеет весьма мало общего с недавними Shinobi и Nightshade для PlayStation 2. Солидный набор приемов, огромные боссы, необходимость спасать заложников и многое другое выделяли Shinobi на фоне других платформенных боевиков.



PHANTASY STAR

ИЗДАТЕЛЬ: Sega
ГОД: 1987

Первая в истории индустрии японская RPG, локализованная на Западе, фактически ничем не уступала даже более продвинутым собратьям с 16-битных консолей. Мощная графика, продуманная система боя и интересный сюжет заставили многих геймеров полюбить только что открытый ими жанр. Три сиквела на Mega Drive были основой RPG-библиотеки консоли. Phantasy Star до сих пор остается одним из ключевых брендов Sega, хотя и развивается сериал пока исключительно как сетевой.



Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

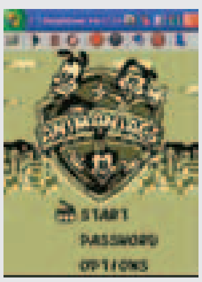
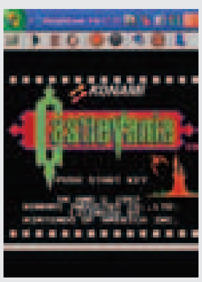
РЕТРО НЕ УМРЕТ

Казалось бы, запас интересных игр для старых консолей должен был уже давно закончиться, ан нет. Каждый день любители эмуляции обнаруживают в своих запасниках уже почти забытые хиты прошлых лет и вспоминают о приятном времени, проведенном за ними пять или десять лет назад...

ДЕНЬГИ, ДЕНЬГИ

МИР МЕРКАНТИЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ

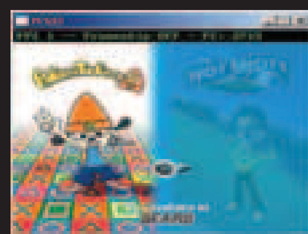
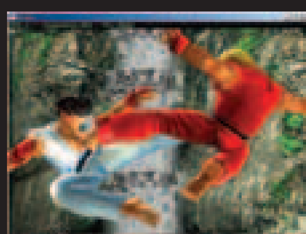
Коммерческие программы пока составляют лишь доли процента от общего числа эмуляторов, не являются они и самыми лучшими, однако по качеству всегда достойны того, чтобы обратить на них внимание. Не стоит думать и о том, что лишь уникальные и востребованные геймерами вещи вроде Bleem!cast способны добиться признания со стороны индустрии. Более того – иногда даже разрабатывать собственную технологию нет нужды. В последние годы портативные компьютеры становятся все более и более популярными. При этом для них уже существуют эмуляторы, позволяющие запускать игры для многих платформ – вплоть до GBA. А с учетом мобильности системы получается, что покупать портативную консоль владельцу Pocket PC вообще нет никакого смысла, и сотня долларов благополучно экономится. С другой стороны, обычному геймеру совсем не хочется вникать в тонкости настройки эмуляторов и иметь у себя десяток постоянно обновляющихся и разных по интерфейсу и возможностям программ. Гораздо удобнее заплатить чуть-чуть, но получить одну единую оболочку, позволяющую запускать все что угодно. Отличный пример таковой – MorthGear (http://www.morphgear.com/). Программа поддерживает следующие игровые консоли: Game Boy Color, Game Boy Advance, NES, Super NES, Mega Drive, Master System и TurboGrafx-16. При этом используются технологии эмуляторов VGB/VGBA, iNES, Generator, MasterGear, SNES 9x и Hu-Go. Конечно, не для всех платформ достигается идеальное качество, на PC можно подобрать и более совершенный набор программного обеспечения, однако владельцам КПК этого и так более чем достаточно. На сайте можно бесплатно выкачать демонстрационную версию с ограниченной функциональностью, а затем предлагается докупать дополнительные модули поддержки определенных консолей (четыре штуки, каждый обойдется вам в $20). Нетрудно подсчитать, что даже полный комплект стоит не дороже, чем Game Boy Advance, и экономия действительно будет достигнута. ■

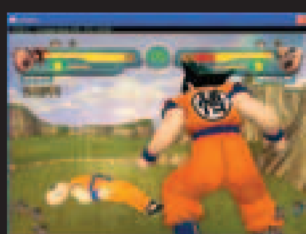




ЮБИЛЕЙ PCSX2

СВЕЖИЕ СКРИНШОТЫ ИГР ДЛЯ PS2

Самый продвинутый эмулятор PlayStation 2 отметил свой трехлетний юбилей релизом свежей версии. Полный список изменений (весьма солидный!) можно обнаружить на официальном сайте (http://www.pcsx2.net), в частности исправлена куча багов в работе процессоров и DMA, добавлен плагин для поддержки USB. Я также горячо рекомендую заглядывать на местный форум – именно там кипят страсти, ведь очень и очень многие геймеры лично тестируют программу, сообщают о результатах общественности и иллюстрируют это скриншотами. Их мы вам с радостью и показываем. ■

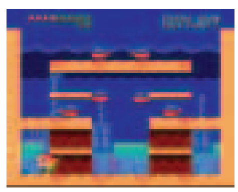





ХИТЫ ДЛЯ PC-ENGINE ЖИВЫ!

ОНИ РАБОТАЮТ С ПОМОЩЬЮ HU-GO!





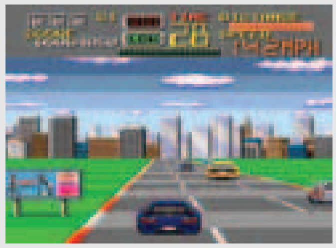
НИКОГДА

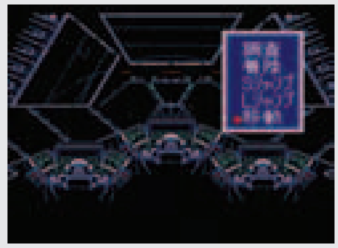
НЕ ЗАБЫВАЕМ О PC-ENGINE!

КАЧАЕМ, ИГРАЕМ!

В нашем разделе «Ретро» мы уже рассказывали об этой замечательной консоли, полезно и сообщить вам, как ознакомиться с играми для нее. Сайт Zeograd's Lair (http://www.zeograd.com/) является официальной домашней страничкой Hu-Go, наиболее совершенного эмулятора PC-Engine (она же TurboGrafx-16), а также проекта HuC. И если с первым все понятно (он поддерживает как образы картриджей, так и компакт-диски для PC-Engine), то на втором стоит остановиться подробнее.







HuC – компилятор языка C, позволяющий самостоятельно писать программы для консоли. Им пользуются достаточно активно, доказательство тому – страница http://www.zeograd.com/creation_download.php, где складируются готовые игры и исходники кода, причем в достаточно больших количествах! Простенькие технологические демки, клоны популярных аркадных хитов и эксклюзивные проекты (вплоть до RPG) лежат вперемешку, и разбираться с этим посетителю придется достаточно долго. Чтобы запустить программы, достаточно иметь Hu-Go, однако теоретически они должны работать и на «живой» консоли.
Из остальных интересных вещей хочется отметить документацию по PC-Engine и любительские переводы игр с японского. ■

GHOUL PATROL

- **РАЗРАБОТЧИК:** LucasArts
- **ИЗДАТЕЛЬ:** JVC
- **ПЛАТФОРМА:** SNES
- **ЖАНР:** action
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1994

Несмотря на то что в 16-битную эру легковесные «страшилки» изрядно набили оскомину, среди них попадались очень даже удачные проекты. Одним из таких отметилась компания LucasArts со своим Ghoul Patrol. Что-то от Zombies Ate My Neighbors на MD, какие-то детали от Ghostbusters на NES – и перед нами красивый, захватывающий экшн, где доведется отстрелять не одну сотню призраков, зомби, гулей и прочих тварей небожьих. Что примечательно, в GP этим предстоит заниматься отнюдь не только ради самообороны, – главной целью как раз является спасение обычных людей, разбросанных по локациям. Сюжет в стиле «мальчик и девочка нашли книжку с надписью «Ghosts and Demons», раскрыли ее и поняли, что сделали большую глупость» – главный и, пожалуй, единственный минус игры. Враги, впрочем, тоже избытком оригинальности не страдают: все те же призраки, летающие книжки, сошедшие с ума электроприборы... Но поскольку плюсов у GP все же больше, с ней имеет смысл ознакомиться. ■



ADDAMS FAMILY VALUES

- **РАЗРАБОТЧИК:** Ocean
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ocean
- **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive, SNES
- **ЖАНР:** adventure
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1994

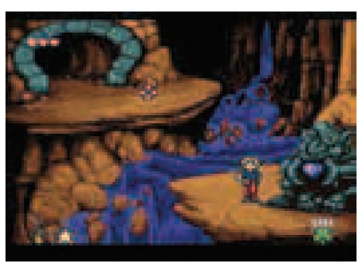
Немногие помнят, что по мотивам Addams Family выходили не только добротные двухмерные бродилки, но и Addams Family Values – экшн с элементами квеста. Все начинается с того, что самого младшего Аддамса – малыша Паберта – похищает его «добрая» няня Дэбби Елински. Сиделка решает шантажировать семейство, требуя за Паберта половину состояния Гомеза. А Гомез отдавать деньги не собирается, так что придется дяде Фэстеру отправиться на поиски малыша. Почему именно Фэстер? Непонятно, но не суть. Главное – AFV представляет собой великолепную игру с прекрасной графикой, чертовски приятным геймплеем, неплохим сюжетом и хорошей музыкой. Дядюшке Фэстеру предстоит и загадки разгадать, и с ордой монстров схлестнуться. Помимо этого, в игре замечательно реализована смена времени суток – не часто в 16-битных играх такое встретишь. В целом очень напоминает Legend of Zelda: A Link to the Past и Final Fantasy: Mystic Quest. А это, согласитесь, характеризует игру исключительно с лучшей стороны. ■



THE YOUNG MERLIN

- **РАЗРАБОТЧИК:** Westwood Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Virgin Games
- **ПЛАТФОРМА:** SNES
- **ЖАНР:** adventure
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1993

Как можно догадаться из названия, игра рассказывает историю великого волшебника Мерлина в молодости. Разработчики пошли весьма интересным путем и сделали первоклассный квест, который не заставит вас зевать, – для достижения любой цели, поиска любого предмета предстоит сражаться с разного рода врагами. Удивительно, но ничего плохого про игру сказать не получается: баланс экшна и логических загадок замечателен, графика на высоте, структура локаций заслуживает всевозможных похвал, продолжительность для среднестатистической игры на SNES очень даже велика, а сказочная атмосфера пленяет с первых минут. Кроме того, проект Westwood Studios способен обрадовать неплохим сказочным сюжетом!
The Young Merlin запросто может привлечь внимание и сегодня, на том же GBA полно куда более слабых проектов! В своем 1993 году игра не просто так покорила много сердец и многим отечественным геймерам старой закалки она знакома отнюдь не понаслышке... ■



КОРОТКО

■ До сих пор появляются новые эмуляторы NES, на сей раз дебютант – Nessie. Практически все основные функции (включая звук) имеются, совместимость – на среднем уровне. Официальная страница – http://nessie.321.cn/.

■ Обновился SNEeSe, эмулятор SNES для PC с открытым кодом. Свежую версию можно достать на http://sourceforge.net/projects/sneese/.

■ По адресу http://imrtechnology.ngemu.com/ можно найти раннюю бету программы, запускающей игры для NeoGeo CD на консоли Dreamcast.

■ Вышел Dolwin 0.09 (см. http://dolwin.emulation64.com/). Это свежая версия одного из двух «настоящих» эмуляторов GameCube.

■ На страничке http://pocket-emu.netfirms.com можно найти свежую версию YewNes, эмулятора NES для портативной консоли N-Gage и совместимых с ней мобильных телефонов.

Денис «dN» Подоляк podolyak@gameland.ru

СТРАСТИ ХРИСТОВЫ
PASSION OF THE CHRIST

У каждого талантливого человека есть труд всей его жизни, работа, наполняющая смыслом его существование. Magnum opus, как говорили жители Древнего Рима. Для Мела Гибсона в его актерской карьере подобным произведением был «Безумный Макс». Даже сейчас, после десятков ролей, многие из которых были просто потрясающими, – Мартин Риггс в «Смертельном оружии», Вильям Уоллес в «Храбром Сердце», Брет в «Маверике» – Гибсона невозможно представить без роли отважного полицейского, вставшего на пути банды головорезов. Теперь же в творческой карьере знаменитого австралийца появилась новая – режиссерская – работа, которая затмила все его былые успехи.

Режиссер: Мел Гибсон
В ролях: Джеймс Кэвизел, Майя Моргенштерн, Моника Беллучи



Слащавые речи современных телепроповедников, больше похожие на пропаганду или рекламу, исусики из карамели и патоки, религиозные празднования, превратившиеся в буйный карнавал, – наша современная псевдорелигиозность… Времена Святой Инквизиции были более искренними. Порой человечеству нужен хороший пинок, чтобы осознать, что оно творит и куда катится. Иногда ему достаточно природной катастрофы, иногда – кровопролитной войны. И лишь однажды этот мир смогла изменить смерть одного человека…
«Страсти Христовы» – фильм совершенно бесхитростный. Его основная линия – последние 12 часов жизни Иисуса, от пленения в Гефсиманском саду до распятия на Голгофе. Между ними – суд синедриона, бичевание по приказу Пилата, дворец царя Ирода, окончательный приговор, наконец, мучительный последний путь под крестом. Лишь изредка хронологически прямое повествование нарушается недолгими обращениями к прошлому: Тайная вечеря, Нагорная проповедь, торжественное появление в Иерусалиме (Вербное воскресенье). Наконец, финальная обнадеживающая нота – короткая сцена, являющая нам воскресшего Христа.
Однако за простотой и незатейливостью «Страстей» скрывается, как модно сейчас говорить, мощный «мессидж». Сквозь страдание плоти и лужи крови пробивается: «Люди, зачем вы превращаетесь в зверей по отношению к своим же братьям?». Да, в каждом из

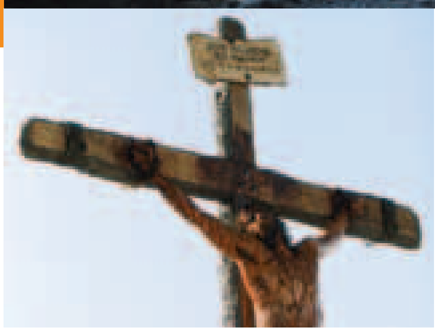






- Фильм начинается без вступительных титров. Само название «Страсти Христовы» появляется на экране только по окончании киноленты.
- Мел Гибсон полагал, что кинодействие будет говорить само за себя – все персонажи фильма объясняются на арамейском и латинском языках. Однако впоследствии субтитры все же были добавлены.
- В фильме изображены все 14 остановок Христа на его пути к Голгофе.
- Во время съемок сцены бичевания Кэвизел реально пострадал от хлыста. Однажды он чуть не потерял сознание от боли – на его спине остался 30-сантиметровый шрам. Во второй раз удар был настолько силен, что Джеймс серьезно повредил запястье, выдергивая руку из оков. На этом его злоключения не прекратились. В сцене Нагорной проповеди в него ударила молния, а во время распятия он сильно переохладился – съемки проходили в Италии поздней зимой. Кроме того, Кэвизел вывихнул плечо, когда 70-килограммовый крест упал ему на руку (эта сцена присутствует в фильме).
- В сцене распятия руки, забивающие гвозди в Христа, принадлежат Гибсону. Свое решение сыграть эту небольшую роль он объяснил следующим образом: «Это из-за меня он попал на крест. Это были и мои грехи».
- Во время съемок Кэвизел использовал накладной нос. Ему изменили линию волос, а голубые глаза посредством компьютера превратили в карие.
- В первый день официального проката, во время просмотра сцены распятия у 56-летней американки остановилось сердце. Позже она скончалась в больнице.
- По числу предварительно заказанных билетов «Страсти» побили все рекорды в истории кино.



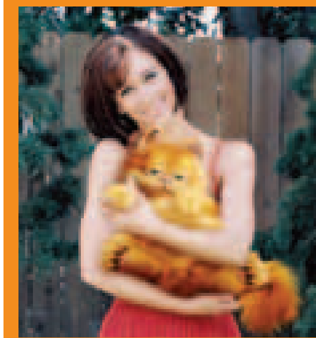


нас живут животные инстинкты, но, с другой стороны, сравнение с приматами раздражает и действует на нервы. Тысячи лет эволюции, века культурного развития не научили человечество ничему. Как и два тысячелетия назад над площадями эхом разносится: «Распять! Распять!! Распять!!!». Кажущиеся преувеличенными пытки, которым подвергся Иисус, повторяются вновь и вновь, изо дня в день. Единственное различие – Он отдал свою жизнь за всех нас, а тысячи других погибают ежечасно безо всяких «посвящений». Из-за голода, холода, диктаторских режимов и расовых предрассудков.

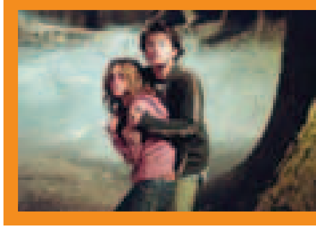
Поскольку информация о так называемом «историческом Иисусе» обрывочна, о достоверности и правдивости событий, изображенных в фильме, можно спорить бесконечно. Несомненно одно. Как всякое гениальное творение, «Страсти Христовы» не оставят равнодушным никого. Хороший фильм – это всегда зеркало, в котором каждый увидит собственные добродетели и пороки. И «Страсти Христовы» именно такой фильм. Более того, происходящее на экране многих зрителей приведет к состоянию, которое психологи называют катарсисом, психическим и духовным очищением. Не имеет значения, глубоко верующий вы или атеист, – «Страсти» задевают за живое независимо от ваших мировоззрений. ■

DVD-ВИДЕО «СИ»!

На нашем DVD вы найдете два классных ролика к Garfield и новый



трейлер к Harry Potter and the Prisoner of Azkaban!





- 2003
- Пирамида
- 1.66:1
- DD 5.1 (рус/фр)
- субтитры (нет)
- бонусы: трейлер, анонсы

Трио из Бельвилля
Bellville Rendez-Vous

Режиссер: Сильвен Шоме
Сценарий: Сильвен Шоме **Композитор:** Бенуа Шаре

Маленький мальчик и пес Бруно живут вместе с бабушкой (конечно же, бабушкой мальчика) на верхнем этаже покосившегося домика. Однажды мадам Суза (та самая бабушка) дарит внуку трехколесный велосипед. Дом мгновенно превращается в бедлам, но бабушка смотрит на это все с умилением – будущий Чемпион растет! И вскоре «трехколеска» сменяется настоящим спортивным байком. А внук превращается в профессионального велосипедиста, мечтающего о «Тур де Франс». Но грезам юноши не суждено сбыться – банда гангстеров похищает Чемпиона и увозит в заморский город Бельвилль, чтобы использовать его в своих гнусных целях. Однако мадам Суза не из робкого десятка – она отправляется на поиски внука...

В «Трио» нет ярких психоделических красок – палитра, использованная аниматорами, весьма сдержанна. Вместо обычного саундтрека – минимум диалогов, максимум шумов и отличная музыка. Сюжет абсурден и сюрреалистичен. В мультфильме есть всего понемножку: что-то от сумасшедших зарисовок Хармса, что-то от любимого французами театра абсурда, что-то от иной реальности, присутствующей в картинах Дали. «Трио» невозможно оценить однозначно: мультфильм очаровывает, завораживает, околдовывает, пленяет воображение и даже гипнотизирует.

ДИСК: Мелкие недочеты оцифровки изображения способны разглядеть только специалисты. Единственный минус (для продвинутых пользователей) – отсутствие стандартного для современных дисков анаморфирования. Качество звука устроит многих любителей домашнего кино, но особого «объема» от пятиканальной аудиодорожки вы не услышите. А любителям бонусов придется довольствоваться «сухпайком» – на диске размещены рекламный ролик и анонсы. ■



- 2002
- Twister
- 1.85:1
- DD 5.1 (рус/нем)
- субтитры (рус)
- бонусы: ролик со съемочной площадки, два трейлера, фильмография Хаматовой

Гудбай, Ленин!
Good bye, Lenin!

Режиссер: Вольфганг Беккер
В ролях: Даниэль Брюль, Катрин Засс, Чулпан Хаматова, Мария Симон

Восточный Берлин, 1989 год, Восточный Берлин. Алекс Кернер участвует в одном из антиправительственных маршей. Его мать, партийная активистка, случайно оказывается свидетельницей того, как Алекса арестовывают и отправляют в камеру. У потрясенной увиденным Кристиан не выдерживает сердце, и она впадает в кому... Проходит восемь долгих месяцев. За это время рушится Стена и Германия окончательно воссоединяется. Кристиан возвращается к жизни, но вердикт врача суров: любой шок может оказаться роковым для нее. Алекс понимает, что известие о развале ГДР убьет ее, и делает все, чтобы Кристиан не узнала о переменах: благодаря видеозаписям с экрана телевизора все так же восхваляют Партию и социалистический строй, а товарищ Хонеккер продолжает работать в своем кабинете ...

Может показаться, что «Гуд бай, Ленин!» – это ностальгия по безвозвратно ушедшему социализму. Однако в фильме все-таки главенствует психологическая линия. Несмотря на легкость и даже комедийность, его создатели ищут ответ на извечный вопрос: оправданна ли ложь во имя любви? Многие из нас пытаются доказать себе и близким, что мир не изменился, а принципы, которых мы придерживались, остаются незыблемыми. Но иногда, вопреки медицинским диагнозам, «больной» должен знать правду, какой бы горькой она ни была.

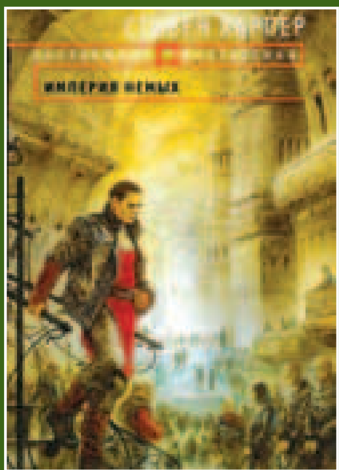
ДИСК: Интересный сюжет подкреплен отличной картинкой и тщательно проработанным звуком. Как это обычно бывает, оригинальная дорожка дает больший эффект присутствия по сравнению с русской. Поэтому, если вы не пугаетесь слов «ахтунг», «арбайтен» и «орднунг», переключитесь на Deutsch DD 5.1 – удовольствие от просмотра только увеличится. Однозначно – диск для домашней коллекции. ■

Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

Стивен Харпер

«Империя немых»

- Жанр: космическая опера
- Выход: 12 апреля



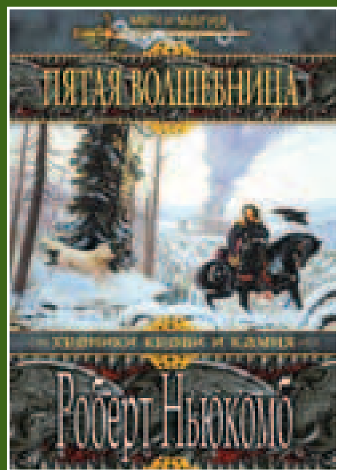
Мечта – особое мысленное пространство, внутри которого могут беспрепятственно общаться все обитатели галактик вне зависимости от их расы и родного языка, – играет важнейшую роль в жизни звездных объединений и систем. Способны проникать в это пространство и люди, называемые Немыми, поскольку контакты внутри Мечты осуществляются на телепатическом уровне. Однако проявление среди Немых Седжала – мальчика, владеющего даром свободного внедрения в чужое сознание без согласия его обладателя, – грозит нарушением издревле сложившегося в Мечте порядка вещей. Отсутствие баланса неизбежно приведет к уничтожению самого пространства и гибели его обитателей.

Жанр космической оперы переживает новое рождение, но прежний романтизм космических приключений исчез практически бесследно. Все стало куда циничнее, злее. «Звездные войны» канули в прошлое вместе с XX веком, и на смену прежним «наивным романтикам» пришли новые фантасты, которые видят будущее Вселенной несколько в ином «звездном» свете. Стивен Харпер умудряется балансировать где-то посредине между старым и новым. С одной стороны, каждый любитель фантастики заметит в книге элементы «Гражданина Галактики» Хайнлайна, а с другой стороны, здесь демонстрируется Вселенная, где человечество воюет против человечества же. Книга «Империя Немых» – первая из цикла, продолжение которого ожидается в скором времени. ■

Роберт Ньюкомб

«Пятая волшебница»

- Жанр: эпическая фэнтези
- Выход: 18 января

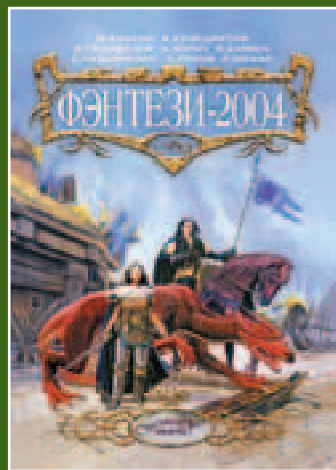


Благодаря почерпнутым из найденного Манускрипта тайным знаниям и могуществу волшебного камня Парагон, «белые» маги королевства Евтракия – мужчины, преданные идеалам Добра и Закона, – одержали победу в кровопролитной войне с женщинами-волшебницами – сторонницами Зла. Четыре уцелевшие предводительницы Шабаша были изгнаны и обречены на медленную смерть. Но им удалось выжить и с помощью магической силы поработить жителей другой страны – Пазалона. Отныне их цель – отомстить за поражение и обрести неограниченную власть над миром. Однако в совершении необходимого для этого ритуала «причастия кровью» должны участвовать пять волшебниц...

Роберт Ньюкомб – новый яркий автор эпической фэнтези, которого зачастую сравнивают с Тэрри Гудкайндом и Робертом Джорданом. Его дебютный роман «Пятая волшебница» – первая книга цикла «Хроники крови и камня» – вызвал жаркую схватку между несколькими известными издательствами. Победили Random House и Balantine, заплатившие автору самый большой гонорар, когда-либо полученный в США за фэнтезийный дебют, и заключившие с ним контракт на написание трилогии. Сразу после выхода книга спровоцировала настоящий скандал в США. Причина этому – неожиданная расстановка акцентов: писатель осмелился сделать мужчин воплощением добра, а женщин – исчадиями ада. Вторая книга цикла, «Врата Рассвета», переводится и появится в России в этом году. ■

Сборник «Фэнтези – 2004»

- Жанр: фэнтези
- Выход: 5 апреля



Вновь отправляются в путь странствующие рыцари и древние герои. Вновь собираются несокрушимые армады, чтобы на поле великой битвы решить судьбы мира. Вновь плетут козни черные маги и поднимают голову исчадия мрака. Ведущие писатели, работающие в жанре фэнтези, представляют свои новые повести и рассказы о непрекращающейся борьбе Света и Тьмы, Добра и Зла, Правды и Лжи.

«Фэнтези-2004» – сборник так называемой «малой формы». Здесь собраны самые яркие и интересные рассказы и повести, авторы которых – ведущие отечественные фантасты, представляющие свои новые произведения. Это С. Лукьяненко, В. Головачев, А. Пехов, М. Бабкин, В. Камша ,С. Булыга, К. Бенедиктов, Н. Резанова, Д. Трускиновская, И. Пронин, А. Парфенова, А. Николаев, А. Зорич, Н. Романецкий, В.Аренев. Впервые сборник рассказов и повестей в жанре фэнтези был опубликован в 2003 году и стал одним из самых успешных проектов прошлого года. В этом году составители сборника немного отошли от традиций: в книгу вошел самый последний рассказ Р.Шекли, до этого момента еще не переведенный на русский язык и недавно изданный в США, – «Соль шутки». Также в сборник вошел раздел публицистики – своего рода публицистическое эссе об истории образа дракона в мировой литературе (и в жанре фэнтези, в частности), принадлежащее перу известного писателя Александра Зорича. ■

Алекс Орлов

«База 24»

- Жанр: фантастический боевик
- Выход: 12 апреля



Иногда попытки найти работу и устроиться во взрослой жизни приводят к самым неожиданным последствиям. Вчерашние школьники Джим Симмонс и Тони Тайлер узнают это из собственного опыта – вся полиция города преследует их по ложным обвинениям в изнасиловании и терроризме. Друзья решают пересидеть опасность в армейской учебке, но после ее окончания попадают на самую настоящую войну в джунглях другой планеты, кишащих смертоносными тварями. Не об этом они мечтали. но что делать – пришло время становиться мужчинами!

Имя Алекса Орлова хорошо известно читателям российской фантастики. Уже после выхода первых книг к писателю пришла популярность, романы его стали бестселлерами, а многочисленные фэны дали прозвище «российский Эдмонд Гамильтон». С 1998 года автор написал около 30 романов в самых различных направлениях фантастики. Наиболее популярный цикл Алекса Орлова – «Тени войны». Только он один состоит из 20 романов. Также известен цикл юмористической фантастики о Тютюнине. А последний вышедший роман «Меч, дорога и удача» – уже относится к классическому варианту фэнтези, ведь в его мире действуют колдуны, эльфы и орки. «База 24» – новое произведение автора – написано в традиционном для Алекса Орлова жанре «фантастический боевик». Предполагается, что это будет трилогия. ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Сегодняшняя выборка почты радует зрелостью поставленных читателями вопросов и наличием среди респондентов вездесущего Васи Кавайного, легендарного колдуна из села Толмачево. Вася свое уже получил сполна в прошлом номере, поэтому сегодня бесплатная трехмесячная подписка достается человеку, скрывающемуся под грозным ником MATROX. Победителю необходимо связаться с нами, раскрыв свое настоящее имя и почтовый адрес, иначе не видать ему новеньких журналов.
А еще незаметно подкралась вторая годовщина сотрудничества «СИ» с арт-группой LAMP, поэтому слева обретается не одна, как обычно, а целых две девочки – подарочный набор! — ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

MATROX

Доброго времени суток, уважаемая редакция!

Мне бы хотелось поднять несколько вопросов, которые, как я думаю, волнуют не только меня, но и значительное количество остальных читателей журнала.

Во-первых, не могли бы вы пролить свет на ближайшее будущее «Страны Игр»? Я имею в виду, что не так давно издательство GameLand начало выпуск специализированного журнала «PC Игры», целиком посвященного компьютерным играм. Также ходят достоверные слухи о скором выходе другого специализированного журнала – Official PlayStation 2, целиком посвященного играм консольным. Логично предположить, что компьютерная часть аудитории читателей станет покупать «PC Игры», а приставочники – OPS2. Где в такой ситуации место «Страны Игр»? Ведь сейчас журнал фактически представляет собой сборную солянку всевозможных околоигровых рубрик, и теоретически должен проигрывать в споре со специализированными тематическими изданиями. Мне кажется, что число людей, регулярно играющих и на PC и на консолях достаточно невелико, так что вполне разумно будет ожидать падение спроса на ваш журнал. Насколько верны мои рассуждения, и что в связи с этим намерена предпринять редакция?

Во-вторых, мне кажется, что последнее время «Страна Игр» все больше и больше отходит от чисто игровой тематики в околоигровую область. Местами журнал все больше и больше напоминает всем известный научно-популярный еженедельник, «по инерции» именующийся околокомпьютерным. Впрочем, не могу сказать, что это плохо – чистокровных игровых журналов у нас в стране более чем достаточно. Уж не в этом ли и заключается хитрый план редакции относительно ситуации, описанной в первом абзаце? Превратить «Страну Игр» из журнала об играх в журнал о жизни и игровой индустрии? Мне кажется, это найдет своего читателя. Людей, уже выросших из первого поколения геймеров, которым интересны не столько игровые обзоры, сколько жизненные рассуждения на околоигровую тематику, – достаточно много, а журналов для них – нет.

Ведь и сейчас «Страну Игр» покупают, как мне кажется, не столько ради описания игр, постеров или дисков, а чтобы почитать. Увеличение числа аналитических статей, авторских тематических статей, интервью и т. д., на мой взгляд, было бы весьма интересным шагом, способным привлечь значительную аудиторию читателей и помочь журналу занять новую нишу на рынке игровых изданий.

В-третьих, я бы хотел остановиться на такой, еще не охваченной вами, игровой платформе, как карманные компьютеры. Сейчас, когда цены на «наладонники» значительно упали, они получают все более широкое распространение, в том числе и среди основного геймерского контингента – молодежи. Например, в общественном транспорте я видел значительно больше людей, играющих на КПК, чем людей, играющих, скажем, на GBA. Почему тема игр на «наладонниках» до сих пор не отражена в журнале, раз он позиционируется как мультиплатформенный? Мне кажется, журнал бы только выиграл, если бы появилась рубрика небольших обзоров самых интересных игр для Pocket PC и КПК на основе Palm OS. Ведь именно сейчас это особенно актуально.

matrox@mail.ru

Отринем мушку от котлетки: журнал по PlayStation 2, ежели таковой появится, будет посвящен только играм для приставки PlayStation 2, и никакой другой. Таким образом, даже после запуска подобного издания «СИ» останется единственным в России мультиплатформенным игровым журналом.
Приведенные вами выкладки относительно притягательных сторон «Страны» нам изрядно импонируют: гейминг давно уже превратился в субкультуру, стиль жизни, и мы надеемся, что делаем журнал, интересный не только в плане оперативных превью и четких рецензий, но и как источник любопытной информации о геймерском социуме как таковом. Пардон за высокий штиль.

Что касается мобильных игр, в метро я играющих на КПК людей пока не видел не разу (сограждане больше пользуются наладонниками для чтения электронных книг). Хотя, чего скрывать, и тут любимая редакция подсуетилась: новая рубрика «Мобильные игры» позволяет нам рассказывать не только о лучших игровых проектах для мобильных телефонов, но и для всевозможных КПК.

KAT STARFLYING

Перелистывая мартовский номер, наткнулась на статью «[Не] женское дело». И что-то внутри меня взбунтовалось. Да, в принципе, понятно что. Не согласна я, что игры – не женское дело. Хотя мне ли судить? По сути дела, кто я? Девушка, которая безумно любит Final Fantasy, аниме и Star Wars, которая обожает 3D-графику, но по сути дела, игравшая в малое количество игр (игры, которые я прошла, можно сосчитать на пальцах одной руки), использующая компьютер по другому назначению, нежели игры. Да, я жить не могу без «Финалки», но любой геймер будет просто неприкрыто ржать, когда услышит, что я сейчас, всего-навсего, прохожу Final Fantasy VIII, а больше ни во что и не играла из великой серии; у меня до сих пор нет PS2, на которой я могла бы поиграть в FFX, FFX-2. Вот сижу и смотрю обалденные ролики, клипы, мечтаю скачать с официального сайта ролики из FFX-2, но что это даст? Нужно вспомнить, что программа, которая создает ролики, и которая у меня есть, мне не поможет, а все потому, что видеокарта всего каких-то 16

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

Мбайт Да и если быть откровенной, «СИ» я купила в первый раз, и то только потому, что на обложке была Рикку.
Но все это ничего не меняет. Да, я не тихая, не робкая девушка, меня, наверное, вполне можно назвать пацанкой, потому что я смелая, отчаянная, порой совсем безбашенная, но я всегда несу ответственность за свои поступки и всегда оцениваю свои действия. Я не жду принца на белом коне, или хотя бы не жду того, кто выйдет из игрового процесса из-за меня. Но и сама не хочу тонуть в миллиардах мегабайт компьютерных игр, хотя вовсе не считаю, что игрушки – бессмысленное времяпрепровождения. На самом деле, я просто считаю, что в этом мире есть место другим вещам. Считаю, что надо использовать возможности, которые преподносит нам жизнь, что не надо зависеть от джойстика или юношей. А что я хочу? Жить и радоваться, поступить в этом году в институт, играть в любимые игры, общаться с друзьями в реале и в Интернете, вести активный образ жизни и, наконец-то, купить себе PS2 с несколькими играми, в которые непременно хочу играть. Да, я не типичный пример современной девушки-геймера и не классическая леди, но это уже не имеет значения. Просто если девушки постоянно не зависают в клубах и не покупают каждую неделю новую стопку дисков – это совершенно не значит, что они не любят, не играют и не умеют играть в компьютерные игры. И я не согласна, что все игры в этом мире созданы специально НЕ для девушек, мы ведь тоже в них играем, просто вы об этом не знаете, потому что не хотите этого знать. А в глубине души все девушки – отличные геймеры!

kat_starflying@rambler.ru

Милая Kat! Вы абсолютно, полностью, совершенно правы, тут нет ни малейшей причины для спора. Дело в том, что название того текста из авторской колонки суть небольшая провокация – ведь уже из самого текста следует, что автор ни в коем случае не резервирует право наслаждаться играми исключительно за «сильным» полом.

ЕВГЕНИЙ ШУМСКИХ

Привет, «Страна», это снова Я!!! Я учусь в 10 классе и начинаю задумываться о своем будущем. Я хотел бы связать свою жизнь с игровой индустрией. Родители хотят отправить меня учиться на режиссера анимации и компьютерной графики во ВГИК, но у меня нет особых талантов рисовать, я беру уроки рисования и стараюсь изо всех сил! Хочу обратиться к вам, может вы знаете, на кого и где можно учиться, чтобы хоть как-то быть связанным с играми? Надеюсь на вашу помощь!

xfactor@gai.esoo.ru

Доброго, Евгений! В игровых компаниях, как правило, требуются талантливые программисты, художники и администраторы. Если вы обладаете способностями к точными наукам, то попробуйте программистскую стезю, здесь подойдет кафедра информатики любого более-менее серьезного вуза. Проявляющим склонность к рисованию можно порекомендовать художественные училища и вузы – даже не обладая явными талантами, в процессе обучения можно неплохо «набить руку», а крепкий ремесленник нигде не пропадет. Вообще-то, возможностей бесконечно много, а жизненные пути – неисповедимы. Можно закончить исторический факультет и консультировать гейм-девелоперов, ваяющих историческую стратегию, правда? Главное, как избито бы это ни звучало, – видеть перед собой цель и настойчиво продвигаться к ней.

DENVERU

Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ». Вот какой вопрос мучает меня: а были ли в истории вашего журнала игры, которым бы вы поставили оценку в 10 баллов? (Но при условии объективного судейства, которое ведется у вас с недавних пор). И вообще возможно ли это? Ведь многие и уже забытые и «современные» шедевры так и не достигли максимальной оценки в 10 баллов. Хочется узнать ваше мнение по этому поводу.
С уважением, Дмитрий ака Hideo.

DenverU@yandex.ru

Уважаемый Дмитрий, охотно прервем ваши мучения: все игры, получившие от «Страны Игр» оценку в 10 баллов, целиком и полностью ее заслуживают. Пересмотр системы оценок был проведен с тем, чтобы семерка перестала быть средним баллом, уступив место пятерке. Верхних значений десятибалльной шкалы эти изменения практически не затронули: чтобы получить от нас 10 баллов, проект должен являть собой либо эталон качества, либо жанровую революцию, либо обе эти вещи одновременно.

АНДРЕЙ ДЕМИН

Привет, моя любимая «СИ»!
Можно затрагивать множество тем: достоинства журнала (их немало!), недостатки (тоже имеют место), но я хочу затронуть уже затертую до дыр тему пиратства. Просто я уже где-то полтора года читаю ваш журнал, но точки зрения близкой к моей еще никто не высказал. Поэтому я сгреб клаву и решил выступить лично.
Как я заметил, большинство писем, приходящих в редакцию, делятся на две группы: «За!» и «Против!» (как это ни банально...). Но давайте на секунду отбросим свои предпочтения в этом вопросе и взглянем со стороны.

Во-первых, да, пираты очень вредят разработчикам и издателям видеоигр. Я лично сам понял, когда составлял где-то года два назад карту для «Героев III», что разработчики большие деньги не зря берут (те, кто составлял карты и уровни, меня поймут). Дак это еще только карта! А если писать игру с нуля?! Так что разработчики берут деньги да-алеко не зря! Но...

Пираты. Кто-то уже точно подметил, что рядовому геймеру глубоко плевать, кто и с каким трудом сделал игру. Его волнует цена и качество! Как раз этого и коснемся. Никто не будет отрицать, что цена очень привлекательная. Ну ОЧЕНЬ, если сопоставить с ценой лицензионной игры. А качество? И вот сейчас гвоздь письма... Качество тоже далеко не всегда плохое. Пираты развиваются! Действительно, лет пять назад пиратская игрушка была ... В общем, была ... А сейчас? Если на минуту выйти за границу темы игр, (ведь есть видеопираты, аудиопираты) то что мы увидим? Некоторые пиратские продукты почти не отличить от лицензионных! Проверено на личном опыте! А если учесть сроки, в которые укладываются пираты, когда выпускается новый продукт? Конечно, не хватай с прилавка игру, которая только 3 дня назад официально вышла! Подожди недельку. А лицензионные продукты появятся в лучшем случае через месяц (тоже проверено на личном опыте)!

Так вот, под занавес. Почему бы кому-нибудь не выступить в роли Нео из «Матрицы» и не предложить мир? Во-первых, разработчикам можно будет получать свои деньги в полном объеме, пиратам получать свои деньги, а геймерам это позволит получать качественно сделанные новинки в кратчайшие сроки! Многие могут спросить: «Как понять – мир?». Отвечу! Ведь если постараться, можно организовать встречу лидеров крупнейших компаний, выпускающих игры по лиценции (таких, как «Бука», «Акелла», «1С» и другие), и пиратких лидеров (их я не знаю). Я уверен. Давайте жить дружно!

andreydyomin@rambler.ru

Представители обеих сторон по целому ряду причин общаться друг с другом вряд ли захотят, но даже если столь маловероятная встреча состоится, что именно на ней будет обсуждаться? Передел сфер влияния? Как вы это себе представляете, учитывая действующее законодательство Российской Федерации?

S1_S2

Пишет Вам бывший (к сожалению или к счастью) читатель ***** (*следует название популярного журнала-конкурента «СИ» – А.К.*).
Немного о себе. Простой геймер, имеющий всегда с собой эту миленькую красивую штучку под названием GBA, кучку картриджей для оного существа, и свернутый в трубочку теперь уже «СИ».

Собственно, причина написания сего письма состоит в том, что в вас я нашел спасение! От чего? От бездарных кучек листов и , а если и не листов то жалких подобий настоящего комп. журналов. Вы – именно тот журнал, который создан для геймеров. Вас можно читать (!), с вами можно советоваться и, наконец, вами можно руководствоваться. За все можно похвалить, ругать просто не за что, все именно так, как нужно, не более не менее (о мелких огрехах писать незачем, вы сами знаете о них). Отдельное спасибо рубрикам «Железо» и «Новости», а также (куда же без нее) рубрике «Банзай!». Сие произведение исскуства стоит того, чтобы его хвалили и о нем же говорили. Без ума от японского аниме (кто бы мог подумать!). Побольше бы таких журналов, как ваш! Засим откланяюсь, надеясь на дальнейшее сохранение связи! Да защитят вас великие Боги ИНЕТА от беспощадного дизконнекта, и да будет вам мир и покой в рядах вершителей судеб игр!

s1_s2@km.ru

*Спасибо большое, мы стараемся.
Изо всех сил.*

ВАСЯ КАВАЙНЫЙ

Здравствуйте, дорогая редакция. Здравствуй, А.Купер (можно я тебя буду так называть, правда?). Вы все для меня теперь стали как родные. Я журналы со своими письмами даю читать родным и друзьям, они очень за меня радуются. И моя девушка мной очень гордится, вот! Я даже, может быть, попробую как-нибудь обзоры игры написать, только не придумал, какие. И с чего начинать, не знаю. Подскажите пожалуйста!

Но у известности есть обратная сторона, оказывается. С удивлением обнаружил, что в сети появились даже какие-то бандиты, которые от меня пишут. То есть, от моего имени. А читатель журнала «PC Игры» прислал мне неприличную картинку (мне даже стыдно сказать, какую) и сказал, что я дурак, потому что в «PC Игры» не играю. А я играю, иначе разве бы я стал в их журнал письма писать?

И еще у меня вопрос есть. Я хочу себе еще одну приставку купить (PS2 у меня уже давно есть), и не знаю что выбрать, GameCube или X-box. Я слышал, что Xbox очень тяжелый, а мне от электрички до дома надо пешком идти пять километров. Ну и еще до города сколько ехать. Я боюсь, что я его не донесу, уроню по дороге и разобью. Может, мне все-таки GameCube купить? Посоветуйте, пожалуйста.

И еще я слышал, что к вам Назаров вернулся. Правда ли, что он будет теперь у вас редактором? Это же ужасно, он так глупо и неумно шутит, что даже моя бабушка не смеется. И рассказывайте чаще о том, что у вас происходит в редакции, нам же интересно!

Ой, чего-то у меня сегодня просто море вопросов. Я только что зашел на форум и увидел, что Толя Норенко спрашивает читателей, как лучше назвать журнал о PlayStation. Он что, будет его главным редактором? Когда журнал появится? Правда ли, что туда уйдут Купер и другие мега-авторы из «Страны Игр»? Это же ужасно!!!

vasyakawaii@list.ru

P.S.: Спасибо, что выслушали мою ахинею. Я очень рад, что у меня есть такой любимый журнал!!!

*О, героический читатель Василий!
Вам впору работать мэскотом «СИ», так вас много и часто. Места осталось с гулькин нос, поэтому отвечать будем по существу. Рецензию на игру хороший журналист начинает с того, что с этой игрой знакомится. Из приставок можно купить Game Boy Advance, его получится хоть весь день носить от дома до электрички, и даже не упаритесь. Назарова не трожьте, он есмь священная... священный бык. Дискуссии о чувстве юмора Вячеслава отшумели на страницах «СИ» пару лет назад, туда им и дорога. Толя Норенко действительно пробуется на пост главреда издания о PlayStation 2, которое, скорее всего, будет выпускать наша компания. За других авторов не скажу, а лично я уходить из «СИ» пока что не собираюсь.
До встречи в следующем номере!* ■

редакционная ПОДПИСКА!

С ЛЮБОГО НОМЕРА

СТРАНА ИГР

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

☐ На 6 месяцев, начиная с ______________

☐ На 12 месяцев, начиная с ______________

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

☐ **CD**

☐ **DVD**

(выбери комплектацию)

Ф.И.О. ________________________________

индекс ______________ город ______________

улица, дом, квартира ______________________

телефон ______________ подпись ______________ сумма оплаты ______________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа | Сумма

Оплата журнала "Страна Игр"

с 2004 г.

Кассир

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа | Сумма

Оплата журнала "Страна Игр"

с 2004 г.

Квитанция

Кассир

Подпись плательщика

Подписка для юридических лиц **www.interpochta.ru**

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: **500-00-60**, e-mail: **inter-post@sovintel.ru**

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: **953-92-02**, e-mail: **kpp@sovintel.ru**

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ВНИМАНИЕ!

БЕСПЛАТНАЯ Курьерская доставка по Москве

Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?

Звони 935-70-34

ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ПОДПИСКИ НЕОБХОДИМО:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр + 2 CD + постер + наклейка»
6 месяцев (12 номеров) – **960** рублей
12 месяцев (24 номера) – **1920** рублей

«Страна Игр» + DVD + 2 постера + 2 наклейки»
6 месяцев (12 номеров) – **1320** рублей
12 месяцев (24 номера) – **2640** рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Если мы получаем заявку после 5-го числа текущего месяца, доставка начинается со следующего месяца

справки по электронной почте subscribe_si@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

В случае отмены заказчиком произведенной подписки, деньги за подписку не возвращаются

ДЕМО-ВЕРСИИ:

ToCA Race Driver 2



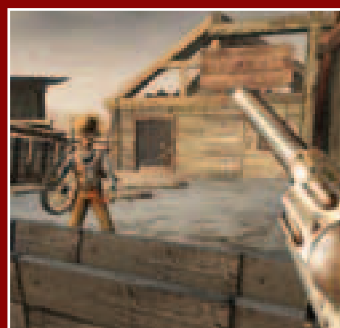
Продолжение серии автосимуляторов. 48 трасс, 35 автомобилей, от гоночных болидов пятидесятых годов до грузовиков, отличная физическая модель, реалистичный AI противников и реалистичная графика. ■

Joint Operation

Демо-версия нового многопользовательского хита от Novalogic. Шикарная графика, отличный геймплей. Вы должны это увидеть! ■

Dead Man's Hand

Весьма симпатичный вестерн-шутер от создателей незабвенной Rune. Стоит отметить, что это не демка, а полная версия игры, ограниченная двумя часами. Чтобы играть дальше, необходимо ввести код. ■



СОФТ:

Activity and Authentication Analyzer

Продвинутый редактор реестра, дающий доступ к огромному количеству скрытых настроек системы (да и отдельных программ). ■

WebCoder

Мы продолжаем публиковать на диске HTML-редакторы. На этот раз программа посложнее, рассчитанная на более опытных веб-дизайнеров. Поддерживает xml, java, php, css, vbs и другие продвинутые форматы. ■

602 PC Suite

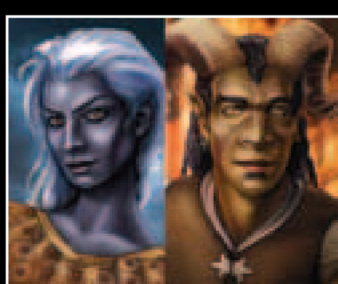
Полнофункциональный офисный пакет для тех, кому поднадоел глюковатый и отнюдь не халявный Microsoft Office. В состав входят: редакторы текстов и таблиц, фотоальбом-смотрелка и вспомогательные программы. ■

МОДЫ:

Neverwinter Nights: Community Expansion Pack

Одна из самых серьезных модификаций для этой игры. Тут вам и более сотни оригинальных монстров, новые играбельные расы, куча свеженького оружия и предметов, элементы для создания абсолютно уникального оружия и многие другие радости. ■





ВИДЕО:

Dead or Alive Online

(только на DVD)

Видео из самой ожидаемой и самой красивой игры на Xbox. Новый, огромный, красочный ролик только на нашем DVD! ■



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:
Joint Operation
Dead Man's Hand
ToCA Race Driver 2

ПАТЧИ:
Civilization 3: Conquests
SpellForce: The Order of Dawn
Far Cry
Sacred
Call of Duty
Homeworld 2
XIII

SHAREWARE:
Hellhog XP
Ryonoid
Otto Matic
Nick, the Robot: Sokoban
Rooby Run
Funny Chewer
Crystal Cave

СОФТ:
Activity and Authentication Analyzer
WebCoder
602 PC Suite
ChipNote
XP Tweaker Russian Edition
Rainlendar
Traffic Watcher
SurfXpert
SkimEdit
Spamihilator
Stardock ObjectBar
Google Deskbar

МОДЫ:
Battlefield 1942 Forgotten Hope
Neverwinter Nights: Community Expansion Pack
Дополнения для:
GTA: Vice City
Starcraft
Operation Flashpoint
Max Payne 2
Heroes IV
Half-Life
Battlefield 1942
Age of Mythology

БОНУС:
Скины для Winamp'a

ГАЛЕРЕЯ:
Галерея к рубрике «Банзай!»
Обои

WIDESCREEN:
Garfield
Dodgeball
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

ВИДЕО:
Onimusha 3: Demon Siege
Ninja Gaiden
SOCOM II: US Navy SEALs
Dead or Alive Online
Resident Evil 4
Driv3r
Fable
Killer 7
Pikmin 2
Serious Sam 2
Blood Rayne 2
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Видео к рубрике «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ:
Лучшие демки Unreal Tournament 2003, Quake III, Warcraft III: The Frozen Throne

МУЗЫКА:
R-Type FINAL

ДРАЙВЕРЫ:
ForceWare 56.72 WinXP WHQL

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 6-го мая 2004 года!/

НОВЫЙ PS2-ПРОЕКТ ОТ «АКЕЛЛЫ»!

Только у нас! Эксклюзивные подробности нового морского проекта «Акеллы» для PlayStation 2. «Страна Игр» продолжает славную традицию. В прошлом году, в мае, мы представили на суд публики развернутый материал по Axle Rage. Теперь пришло время нового громкого анонса. Аккурат в майском номере мы сообщим абсолютно свежую, нигде ранее не появлявшуюся информацию о том, что творится в секретной студии главного российского разработчика. Ждите главный эксклюзив весны!

PROJECT ZERO 2 И FORBIDDEN SIREN

В наши руки одновременно попали два проекта жанра survival horror, «альтернативных» по отношению к классике вроде сериалов Resident Evil и Silent Hill. Обе игры не «заточены» под американских и европейских геймеров и понравятся прежде всего страстным поклонникам японской культуры. Если оригинал фильма «Звонок» вам больше по душе, чем голливудский римейк, то и на Project Zero 2 с Forbidden Siren внимание обратить стоит.



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Пожалуй, самый успешный проект от Тома Клэнси на консолях (игры по мотивам работ писателя традиционно пользовались популярностью на PC) обрел достойное продолжение! Больше приемов, лучше графика, новый интересный сюжет... Владельцы PC и Xbox уже добрались до игры, мы же вовсе пишем подробный ее обзор.

ВТОРАЯ МИРОВАЯ

«Ил-2 Штурмовик» стал без преувеличения национальной гордостью России, самой успешной отечественной разработкой, завоевавшей признание всего мира. У тактической RTS «Вторая Мировая» есть все шансы повторить успех «Ил-2» и, быть может, даже превзойти его. Выражение «максимальная реалистичность» в применении к ней – это не пустой рекламный слоган. Подробный рассказ об этой интерактивной игровой энциклопедии, воссоздающей события крупнейшей в истории человечества войны, будет нашим подарком к девятому мая.

SYBERIA 2

«Превосходный квест. И голову поломать, и красотой полюбоваться», – помнится, именно так мы охарактеризовали первую «Сибирь». Теперь вот любуемся второй частью и готовим подробную рецензию в следующий номер.

GETAWAY 2 И SINGSTAR

Эксклюзивный репортаж о двух горячих PS2-проектах лондонской студии SCEE. Спецкор «СИ» специально слетал в британскую столицу, чтобы посмотреть на Getaway 2 и поучаствовать в караоке-дуэлях Singstar. Сей спецкор был сильно удивлен тем, что он увидел и услышал!

RATCHET & CLANK 3 И JAK 3

Определение character action гораздо лучше подходит жанру, эволюционировавшему из простеньких трехмерных платформеров. Во многом заслуга развития этого жанра принадлежит американским командам Naughty Dog и



Insomniac, готовящимся поразить нас третьими частями своих знаменитых сериалов. Все самые свежие новости о новых приключениях Ратчета и Джека – из первых рук: мы с пристрастием проинтервьюировали создателей и заиграли ранние демо-версии до дыр!

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям


SEX
ВСЕ ЛЮБЯТ
на
MTV
Лицензия № 772706 от 07.04.00
www.mtv.ru



SAMSUNG
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР
ОЛИМПИЙСКОГО КОМИТЕТА РОССИИ
SAMSUNG
Ничего лишнего
SyncMaster 173P – монитор
без кнопок на передней панели
MagicTune
MagicStand
MagicBright
В период с 1 апреля по 31 мая
розничным покупателям ЖК-мониторов Samsung SyncMaster –
– стильная оптическая мышь в подарок.
Список магазинов-участников акции смотрите на www.samsung.ru. Спешите, количество подарков ограничено!
Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. Информационный центр: 8-800-200-0-400. www.samsung.ru. Товар сертифицирован.
©2003 Samsung Electronics Co. Ltd.



СТРАНА ИГР
ТРОЛЛИ
МОНУМЕНТ
ШТАБЫ
ЮНИТЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ
ИСТОЧНИКИ, ПОСЛЕДУЮЩАЯ ОБРАБОТКА
РЕСУРСЫ
союз с темными эльфами или орками
ОБОРОНА
ЮНИТЫ
1. Титан 2. Забияка 3. Ломатель 4. Пращник 5. Опустошитель 6. Вышибала 7. Швырятель 8. Разрушитель 9. Воитель 10. Рабочий
СТРОЕНИЯ
1. Малый штаб 2. Средний штаб 3. Большой штаб 4. Изготовитель булав 5. Резчик по камню 6. Дом стали 6. Кузнец 8. Хижина дровосека 9. Каменоломня 10. Хижина охотника 11. Сборщик трупов 12. Склад13. Метатель камней
РЕСУРСЫ
1. Дерево 2. Камень 3. Пища 4. Железо
ОРКИ
МОНУМЕНТ
ШТАБЫ
ЮНИТЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ
ИСТОЧНИКИ, ПОСЛЕДУЮЩАЯ ОБРАБОТКА
РЕСУРСЫ
ОБОРОНА
СТРОЕНИЯ
1. Малый штаб
2. Средний штаб
3. Большой штаб
4. Изготовитель булав
5. Кузница
6. Хижина шамана
7. Зал славы
8. Святилище крови
9. Темная кузница
10. Хижина дровосека
11. Шахта
12. Плавильня
13. Хижина охотника
14. Хижина рыбака
15. Свиноводство
16. Склад
17. Палатка фермера
18. Поджигатель
ЮНИТЫ
1. Титан
2. Бандит
3. Боец
4. Копейщик
5. Тотем
6. Барабанщик
7. Повелитель огня
8. Сигнальщик
9. Ветеран
10. Рабочий
РЕСУРСЫ
1. Дерево
2. Железо
3. Пища
4. Лаэнья
ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ
МОНУМЕНТ
ШТАБЫ
ЮНИТЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ
ИСТОЧНИКИ, ПОСЛЕДУЮЩАЯ ОБРАБОТКА
РЕСУРСЫ
ОБОРОНА
ЮНИТЫ
1. Титан
2. Убийца
3. Клинок Ночи
4. Колдун
5. Некромант
6. Ведьмак
7. Рыцарь Смерти
8. Повелитель битвы
9. Разоритель
10. Рабочий
СТРОЕНИЯ
1. Малый штаб
2. Средний штаб
3. Большой штаб
4. Кузница
5. Ониксовая башня
6. Темная Академия
7. Дом колдовства
8. Кузница тени
9. Оружейная лунного серебра
10. Каменоломня
11. Каменотес
12. Шахта
13. Плавильня
14. Животновод
15. Грибная ферма
16. Склад
17. Святилище оникса
18. Шахта лунного серебра
19. Башня волшебства
20. Сокрушитель разума башня
21. Белая Рука
РЕСУРСЫ
1. Камень
2. Железо
3. Пища
4. Арайя
5. Лунное серебро
Русс Бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
PHENOMIC
SPELLFORCE
THE ORDER OF DAWN
ЧАСТЬ ВТОРАЯ: СИЛЫ ТЬМЫ


Unreal
TOURNAMENT
2004
СТРАНА
ИГР
DIGITAL EXTREMES
EPIC GAMES
ATARI


СТРАНА
ИГР
LEE
card co.
HURST, TEXAS
BATTLEFIELD
Vietnam
115
EA
GAMES





МАЙ Mary

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

2004



ИЮНЬ Samantha

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

2004



ИЮЛЬ Patty

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

2004



АВГУСТ Nadia

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

2004

ДЕВУШКИ FALLOUT – ПРЕКРАСНЫЕ И НЕДОСТУПНЫЕ. ТЕПЕРЬ КАК НИКОГДА БЛИЗКО

WELCOME TO THE WASTELAND



2004



СЕНТЯБРЬ Ruby

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

2004



ОКТЯБРЬ Jane

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

2004



НОЯБРЬ Heather

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

2004



ДЕКАБРЬ Nadia

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

2004

АПРЕЛЬ 2004 #8|161 FAR CRY || UNREAL TOURNAMENT 2004 || S.T.A.L.K.E.R. || КНЯЗЬ ТЬМЫ || ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE || CS: CONDITION ZERO || NINJA GAIDEN СТРАНА ИГР